№ 2 (34) 2000

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА



Final Fantasy VIII
Последняя Фантазия №8

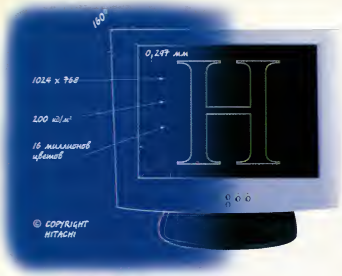
Киллер Танк
И пусть живые позавидуют мертвым!

HardWare
Купите куллер побольше

+ Толстая Z-zone!

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН

4605238000172



HITACHI
Touch the Future

ЧЕТКОСТЬ
К а ж д о й
д е т а л и

WWW.RUS.RU

МОДЕЛЬНЫЙ РЯД 2000

	Модель				
17″	CM610ET –	самая экономичная модель	0.21(0.26)	1280 × 1024@76	$265*
	CM650ET –	модель с укороченной трубкой	0.21(0.26)	1152 × 870@76	$360*
	CM643ET –	лучшая модель в своем классе	0.21(0.26)	1600 × 1200@75	$399*
19″	CM761ET –	модель с укороченной трубкой	0.21(0.27)	1600 × 1280@75	$580*
	CM766ET –	лучшее сочетание цена/качество	0.21(0.27)	1600 × 1280@72	$515*
	CM769ET –	монитор для профессионалов	0.21(0.27)	1800 × 1350@75	$630*
21″	CM811ET Plus –	NEW профессиональная с е р и я	0.21(0.27)	1600 × 1280@75	$960*
	CM813ET Plus –		0.21(0.27)	1800 × 1350@75	$1070*
	CM815ET Plus –		0.21(0.27)	2048 × 1536@75	$1450*
TFT	CML 150XE –	15" Super TFT монитор		1024 × 768	$1290*
	CML 180SX –	18" Super TFT монитор		1280 × 1024	$4560*

** Даны ориентировочные розничные цены*

Наши партнеры

Москва:		Скид	(095) 270-0467	**Мурманск:**	
AC Computer	(095) 285-5658	Техмаркет Компьютерс	(095) 723-8130	ТехноЦентр Система	(8152) 452-883
Altech	(095) 246-8071	**Владивосток:**		**Нарьян-Мар:**	
Flake	(095) 236-9860	ГЕГ - Центр	(4232) 220-369	Центр Инус	(81853) 239-25
NIX	(095) 216-7001	Компания Лион	(4232) 225-700	**Новосибирск:**	
LANK	(095) 234-0012	**Воронеж:**		Нейрон	(3832) 182-424
TERSYS	(095) 230-6057	Риан	(0732) 777-556	**Санкт-Петербург:**	
TIS	(095) 351-8801	ФинАрт	(0732) 777-891	Норма	(812) 218-9662
Арбайт	(095) 725-8008	**Екатеренбург:**		**Сыктывкар:**	
Вентура	(095) 361-9820	ОптикомП	(3432) 510-865	Эльф	(8212) 291-084
ИКС Технология	(095) 262-1756	**Иркутск:**		**Тверь:**	
КПД	(095) 945-4324	Рэвэр	(3952) 204-000	Визард	(0822) 423-333
Свиблово-Групп	(095) 189-6008				

Мы ищем дилеров

Русский Стиль®

Москва, Звездный бульвар дом 21, 1 этаж
телефон: (095) 797-5775 (6 линий), 215-5701 факс: (095) 215-2057
оптовый отдел: 797-5790 (4 линии)
www.rus.ru; www.russtyle.ru; E-mail: sales@rus.ru; info@rus.ru

Привет!

А не встречался ли вам когда-либо и где-либо некто Иван Жилин? Нет? Ничего, скоро встретится. Спасибо ему, конечно, что поставил меня как главреда в известность о своем намерении обосноваться на страницах RPG'шного раздела. Меня, правда, настораживает высказанное им так, вскользь намерение распространиться на весь журнал – есть в этом пугающая претензия на глобальность, напоминающая зарождение попытки узурпации... А если он найдет общий язык с реклесовым драйвером? А вместе с небезызвестным доц. Хрестоматиковым они вообще смогут создать первичную организацию. Представляете, появится этакая "тройка", которая присвоит себе право обсуждать не токмо игрушки, но и статьи про оные, а там – и авторов! Так ведь и еще дальше зайти можно... Н-да, что думаете по этому поводу, уважаемые, – пусть живет в своем разделе или как?

Ежели верить письмам, то многие читатели начинают листать журнал с Z-zone. Смею утверждать, что "зона" этого номера их не разочарует. Комикс, первая половина повести, рассказ и пара шуточных материалов. Мы старались, а насколько у нас это получилось – судить уже вам.

Зимний спад игроиздательского процесса наложил на содержание номера естественный отпечаток – были вытащены на свет божий свежие демки и пресс-релизные материалы, результаты попали в разделы в виде демопревивов и просто превивов.

Февраль – самое время для обнародования guides. Поэтому (прикинув, что ежели не мы, то кто, собственно, еще?) мы решились на публикацию гайда по Final Fantasy VIII. Для начала – по первому диску, продолжение следует.

Мое увлечение онлайновой Ультимой оказалось заразным, и теперь на ее просторах совершают подвиги уважаемые коллеги Chaos Mage и Alhok. Да и мне в UO стало веселее, то и дело новые русские ультимщики шлепают по плечу и просят поделиться опытом и деньгами :) . В этом номере – очередная часть "Хроник" и, боюсь, далеко не последняя. Наметил я для себя своего рода контрольную точку – забить в одиночку красного дракона, неважно каким оружием. А там видно будет. Уж больно многогранная игрушка.

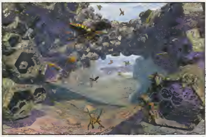
В последний раз разобрала ваши письма Жанна, спасибо ей за труды. Со следующего номера этот непосильный груз ответственности будет возложен на хрупкие плечики очередной жертвы.

Искренне Ваш,
Игорь Бойко













Список игр в номере:

■ Аэропорт Большие Васюки

"Отправление аэропланов и дирижаблей во все столицы мира, включая Лос-Анджелес и Рио-де-Жанейро". Скоро вы сможете претворить пророческие слова Остапа Бендера в жизнь. 25 января компания "Бука" подписала договор с компанией Take 2 о локализации игры с рабочим названием "Корпорация Аэропорт".

В этой экономической стратегии вам предстоит заниматься всеми аспектами функционирования большого аэропорта – от составления расписаний рейсов, до расстановки столов и стульев в кафе. Придется столкнуться с забастовками персонала, погодными условиями, природными катаклизмами и происками террористов.

Свой аэропорт вы сможете строить в любом из семидесяти уникальных мест, разбросанных по всему земному шару (надеюсь, что в локализованной версии не будут забыты Васюки). Потом вам предстоит определить место для взлетно-посадочных полос, здания аэропорта, вспомогательных служб и т.д. Ну а создав все это, вы сможете побродить по своему детищу и в реальном времени (и полном 3D) посмотреть, как там идут дела.

В Великобритании игра уже вышла, у нас же должна появиться в конце февраля. Зная о мудрой ценовой политике "Буки" и качестве ее локализаций, советую: не спешите с покупкой пиратских поделок.

В.В.

■ Размножение почкованием?

Недавно игровая общественность была ошеломлена известием об уходе Брайана Рейнольдса из компании Firaxis. В пресс-релизе по этому поводу сказано, что он "покинул компанию, преследуя свои собственные интересы". Надо понимать, что так на Западе обозначают увольнение по собственному желанию.

Чем собирается заняться Рейнольдс "на воле", пока не известно, скорее всего, создаст свою собственную компанию. Пойдет ли это на пользу игровой индустрии? Пока можно сказать только, что у Брайана и Сида вместе получались отличные игры, а вот что получиться у каждого по отдельности?

В.В.

Нереальная встреча

Под эгидой сайта www.unreal.ru и при поддержке активистов из крупнейших Unreal-кланов Москвы, двадцать шестого февраля в Москве, в клубе IN-Station прошел крупнейший в истории всероссийский турнир по Unreal Tournament. Накануне события наш корреспондент встретился с представителем unreal.ru, Дмитрием Кузнецовым:

НИМ: Привет, Дмитрий! Расскажи, пожалуйста, о турнире. Чем он отличается от мероприятий такого рода, что можешь сказать о месте проведения? Вы раньше проводили турниры?

Д.К.: Привет! Предстоящий турнир отличается прежде всего тем, тем что на него съезжаются люди из разных городов России... Поиграть в любимую игру едут даже 30-летние мужики...:) Клуб выбран не случайно – в IN-Station мощные машины, причем практически все они укомплектованы VooDoo 3 3000 – то, что доктор прописал. Да и отдохнуть там есть где – это же целый развлекательный комплекс.

НИМ: Раньше по Unreal или UT вообще проходили турниры такого масштаба? Много народу будет не из Москвы? Кто будет из отцов? Каково точное число участников?

Д.К.: Подобного количества участников не было еще не разу. При желании сетку можно было расписать на 128 человек, но это, к сожалению, пока не потянем – опыта нет. Кто из отцов? Да практически все известные люди Unreal-community... А уж кого из них отцами назвать – это покажет турнир... Из других городов ожидается человек 10-12. Это не так уж мало. Точное число участников пока неизвестно - от 64 до 72 человек.

НИМ: Окей, большое спасибо.

Д.К.: Пожалуйста. Всегда рады :) .

■ Мудрое решение

Компания PopTop Software объявила о скором выпуске адаптированного издания RailRoad Tycoon II. Называться он будет Railroad Tycoon Children's Edition. Так в чем же тут мудрость? А в том, что RRT II был сложноват не только для детей, но и для некоторых взрослых. Полюбоваться на красивые паровозики и вагончики ума хватает у всех, а вот создать эту красоту может далеко не каждый. Чтобы не развивать у них комплекс неполноценности как раз и нужно что-то такое попроще, в духе Roller Coaster Tycoon'a. Так что новое издание можно обозначить как "Железнодорожный магнат для детей и американцев".

В.В.

■ Giants задержаны

Interplay заявила, что Giants, стратегическая игра с элементами экшн от Planet Moon, снова задерживается. Формальная дата релиза не была установлена, но издатель подтвердил, что игра не выйдет раньше четвертого квартала 2000 рода.

В.Р.

■ Homeworld – все еще только начинается

Sierra Studios (издатель) и Barking Dog Studios (разработчик) объявили о разработке новых миссий для Homeworld. Адд-он будет носить название Homeworld: Cataclysm. Действие происходит по прошествии ста лет после Homeworld`a. В 18 миссиях нас будут ждать новые корабли, неизведанные миры и неоткрытые техноло-





гии. А еще какая-то таинственная раса The Beast, которая представляет симбиоз органики и технологии.

К.П.

■ Букинские планы

Компания Бука опубликовала календарь на ближайшие несколько месяцев.

Начало марта **Новые Бременские**

Квест по мотивам мультфильма **Новые Бременские Музыканты**, который должен вот-вот появиться на экранах телевизоров. Угадайте, за кого мы играем? Помните, был там такой персонаж – сыщик (гадкий-гадкий, который принцессу украл) – вот как раз за него. В Буже нам показали бета-версию игры – как оказалось, это очень красивый и довольно сложный рисованный квест. Детям и родителям – настоятельно рекомендуем.

Средина марта **Корпорация Аэропорт**

Экономический симулятор, о котором вы можете прочитать выше.

Средина марта **LEX** 2

Слухи

Красная угроза 2, или Не выгонять же Кейна

А вот совсем неожиданная новость. Поползли упорные слухи о том, что в недрах Westwood Studios идет работа над RedAlert 2. Поводом для них послужило то, что Westwood зарегистрировала домен redalert2.net. На данный момент в руках у разработчиков новенький воксельный движок, да и сюжетная линия RedAlert не была закончена... Так что, вполне возможно, скоро мы услышим первые официальные новости о C&C 4, благо прецедент с C&C: Renegade имеется.

К.П.

Откуда есть пошли дьяволы земли Русской

Всем фанатам Dungeon Keeper следует быстренько-быстренько сбегать на http://dk2.ea-europe.com. Выпить валерьяночки и снова туда сбегать. Людям без Internet'а сообщаем, что там написано:



" Dungeon Keeper III находится на ранней стадии развития. Мы очень взволнованы началом работ над этим проектом и постараемся выложить больше новостей о нем максимально быстро. Скоро должен появиться "дневник разработчиков".

Окончательная битва со светом ждет вас.

Ваши Темные Слуги,

Команда Dungeon Keeper III."

P.S. Когда появится больше информации, последует превью.

P. P.S. А пока всем фанатам рекомендуется заточить косы, фанаткам – размять плетки.

К.П.

Макаки наступают, но уже без поддержки байкеров

Вокруг Monkey Island IV слухи плодятся, опережая в скорости даже кроликов. Итак, что мы имеем на настоящий момент по данному вопросу? Во-первых, официальную позицию Lucas Arts, которая очень рада, что всем так нравится их обезьяний остров, но однозначно говорит: сиквел пока не планируется. И это при том, что есть информация о разрабатываемой ими в настоящее время очередной адвентюре. Далее, есть ушедший из этой компании Тим Шафер, который тоже вроде как работает над неким проектом (почему все думают, что именно над Monkey Island IV – непонятно, ведь Тим всегда имел довольно косвенное отношение к серии). И, наконец, есть слухи, что отец-основатель и автор первых двух частей, Рон Гилберт, собирается выкупить права на игру и, естественно, склепать продолжение. Забавно? Учитывая полную неразбериху, почему-то складывается впечатление, что в ближайшее время ожидать сиквела пиратских историй по меньшей мере преждевременно. А жаль...

А.А.

Planescape закончен. Что дальше?

Дальше, как водится, слухи. Слухи, сидящие на слухах и оными погоняющие буквально во весь рост. Итак, ОБС, что команда Torment: а) уже готова приступить к новому проекту, что вполне логично; б) что проект этот будет круче Ленинских гор (и это тоже естественно); и в) это не Baldur's Gate II или Icewind Dale. Гм. Неужели ребята решили поработать на чем-нибудь старым и добрым, вроде Dark Sun, Spelljammer или хотя бы Dragonlance?

А.А.

Юридическая программа по Российскому Законодательству.

Март **Jagged Alliance 2: Unfinished Business**

Слухи оказались правдой! Продолжение локализованной версии Jagged Alliance 2/ Агония Власти, вышедшей на российский рынок летом прошлого года и быстро завоевавшей популярность среди геймеров. Более того, перевод на русский уже готов, теперь все только за Sir-Tech.

Август **Шторм**

Он же Эшелон (на западном рынке). Отечественная разработка мирового уровня – на эту игру возлагаются большие надежды и, видимо, не напрасно.

Август **Шерлок Холмс**

В Буке от нас прятали папку с артворками из этой игры и долго отпирались, не желая говорить, что же это такое будет. Наконец раскололись – специально для Навигатора. Итак, в августе выйдет классический, потрясающе нарисованный квест с известнейшими персонажами – Шерлок Холмсом и доктор Ватсоном. А озвучивать их будут – В. Ливанов и В. Соломин! Кроме того, будут профессор Мориарти, собака Баскервилей и еще много знакомых персонажей. Несомненно, мы не раз вернемся к этой игре на страницах Навигатора.

К.П.

■ Тяга к убийству

У разработчиков компьютерных игр эта тяга прослеживается весьма четко, практически любая новая игра анонсируется как потенциальный убийца чего-то известного. Вот и продукт компании Strategy First под названием O.R.B. (Off-World Resource Base) заявлен как потенциальный Homeworld-killer.

На скромный взгляд автора, убить Homeworld не так уж и сложно, нужно только создать движок не хуже, а все остальное – лучше. Боюсь только, что стратеги из Ферста не пойдут по этому простому пути. Во всяком случае выложенные у них на сайте скриншоты показывают, что разработчики собираются сосредоточиться на доведении до полного совершенства графики. Если в Homeworld'е можно было рассматривать каждый мелкий истребитель, то в O.R.B. станет возможным разглядеть отдельного человека.

Зачем это нужно, пока не ясно. Неужели нам дадут поруководить отрядом космических десантников, захватывающих орбитальную станцию противника? Или для ремонта кораблей придется посылать аварийные партии? Поживем – увидим.

В.В.

■ Курс подготовки к TOEFL

"Новый Диск" издает "Курс подготовки к экзамену The Heinemann TOEFL" (Справка: TOEFL (Test of English as a Foreign Language) – международный экзамен для оценки уровня знания английского языка как иностранного.) Курс предназначен для тех, кто хочет усовершенствовать знание английского языка до уровня, необходимого для обучения в колледжах и университетах Северной Америки и всего мира, а также для поступления на работу в престижные иностранные компании. Обещают, что "с помощью этого курса вы сможете научиться лучше воспринимать английскую речь на слух, правильно выполнять письменные и грамматические упражнения, расширить словарный запас и успешно сдать TOEFL.".

Поздравляем!

За героизм, находчивость и талант, проявленные при написании статей в соавторстве с Владимиром "Panter" Павловским, а также в ознаменование Дня Рождения, Прогрессивное Человечество (в лице редакции Навигатора) единодушно постановило: сердечно поздравить Павловскую Лидию aka Лиду и пожелать ей Настоящего Женского (и Геймерского) Счастья!

Внутри диска:

- диагностический тест;
- два полных варианта реальных тестов;
- 68 уроков с практическими упражнениями для совершенствования языковых навыков и умений, необходимых для TOEFL;
- промежуточные тесты для каждой части TOEFL;

+ дополнительные упражнения по аудированию, грамматике и расширению словарного запаса.

К.П.

Справедливость восторжествовала

Headfirst Productions, которая, как мы сообщали ранее, получила права на разработку игр по настольной системе Call of Cthulhu (по мотивам произведений Говарда Лавкрафта), прояснила ситуацию со своим первым проектом, Dark Corners of the Earth. Это действительно будет Action/Adventure (к счастью, грустные прогнозы типа “опять глупый шутер” не оправдались), однако в качестве ориентира была выбрана не культовая Alone in the Dark, а более свежая в геймерской памяти Half-Life. Не то, чтобы я что-то имел против “полураспада”, но как-то слова “Лавкрафт” и “Alone in the Dark” давно уже слились в моем сознании в нечто единое. Однако пока судить о результатах все равно рановато.

А.А.

Фильм, фильм, фильм...

Игровая индустрия начала прямо-таки массированную атаку на Голливуд. Судите сами: фильм по D&D, кино по Final Fantasy, вечные слухи о Шварценеггере в роли Doom Marine и значительно более свежие – об экранизации Fallout. Еще одна сплетня в эту копилку: возможно, будет снят также и фильм по Everquest, одной из самых успешных на сегодня онлайновых ролевых игр. Надо будет спросить у пропавших в этом мире знакомых, есть ли там что снимать...

А.А.

Lucas Arts Redemption

Мало того, что Тим Шафер, нагло взявшийся за разработку Monkey Island IV (врет, наверное), ушел из сей славной конторы, так и остальной персонал стал делать ноги. Загибайте пальцы: Арик Уилмандер, один из разработчиков движка SCUMM – раз, президент Джек Соренсен – два... Ну, пока это все, но, чует мое сердце, на этом сокращение штатов в компании не закончится.

А.А.

Рано похоронили?

В позапрошлом номере мы слегка даже всплакнули по поводу того, что Gabriel Knight III стал последней игрой серии и Sierra закрыла направление. Однако пациент еще может оказаться гораздо живее, чем мы думаем: основной дизайнер серии Джейн Дженсен в одном из интервью намекнула, что по поводу GK IV и даже GK V у нее есть масса идей. На что это она намекала?

А.А.

Наконец-то!

Наконец New World Computing дошла до мысли, что движок серии Might&Magic слегка (самую малость) устарел. В настоящее время 3DO лицензировал движок LithTech, принадлежащий Monolith Productions. Так что если в восьмой, столь быстро рвущейся из-под пера NWC серии, мы будем вынуждены наслаждаться выдающейся графикой, которая просто шокирует своей “новизной”, то уже M&M 9 будет построена на приличном графическом движке.

А.А.

Ужель та самая?

Если вы откроете старый-старый “Навигатор” за 1997 год, то сможете в дебрях сотен превью обнаружить информацию о “скоро выходящем” ролевике Grimoire, сделанном в классическом стиле, и тогда, на фоне кризиса в ролевом жанре, ожидавшегося всеми с нетерпением. Так вот, вы будете смеяться, но вроде как не пройдет и квартала, как сей Grimoire, который, как сейчас помню, обещался идти на трешке с 4 метрами оперативки и в VGA 320*200*256, увидит свет божий.

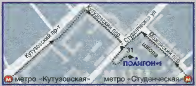
А.А.

Брэдли будет жить!

Читатель, ждал ли ты Deep Six три года назад? Deep Six, RPG от Дэвида Брэдли, от создателя легендарных Wizardry V, VI и VII? Очень хорошо, а ждал ли ты Swords & Sorcery и год, и два назад? Swords & Sorcery, RPG от Дэвида Брэдли, от создателя легендарных Wizardry V, VI и VII? А скажи, будешь ты ждать Warriors & Wizards, RPG от Дэвида Брэдли, от создателя легендарных Wizardry V, VI и VII? Просто великолепно, потому что, если ты наберешься терпения, то в этом году у тебя есть все шансы наконец ее дождаться. А если подождешь номерок-другой, то сможешь прочесть у нас preview по этому ставшему уже легендарным проекту.

Трудно поверить, но, кажется, мы все-таки сможем оценить, на что способен Брэдли без Sir-Tech. Потому что надежда увидеть то, на что способен Sir-Tech без Брэдли, – если и не умерла, то впала в коматозное состояние.

А.А.





Hitman

Константин Инин

Жанр	"Умный" FPS
Издатель	Eidos
Разработчик	IO Interactive
Дата выхода	Не объявлена

Революция, революция... Зачем, собственно? Нет, революция – это хорошо; но на фоне сырых и недоделанных результатов революционных настроений очень хочется просто хорошей игры. Свеженькой, конечно, но хорошей. И, кажется, ее у меня будет.

Мартовские тезисы

Итак, чего я, собственно, хочу. Прежде всего, я, конечно, хочу, чтобы это была Игра. Которая захватит, затянет, заставит вспомнить о проведенных днях с удовольствием. Как Starcon или King's Bounty. Ну, это обещают все, только делают очень редко, так что обсуждать не будем.

Чего я хочу еще? Хочу очень хорошей графики – желательно, лучше, чем та, которую я уже видел. Возможна та, которую уже видел, но с исправлением всех замеченных багов. То есть Лара Крофт, не проваливающаяся в стенки, через 2 месяца после выхода первой Лары Крофт меня бы устроила. Правда-правда – лучше меньше нововведений, но с меньшим количеством глюков. Чтобы неверующим при демонстрации чудес графики было не во что ткнуть пальцем, вопрошая: "А это что за безобразие?!".

Еще хочу правдоподобного мира. Давно хочу и сильно. Чтобы там падали стулья, общались между собой NPC, становилось скользко во время гололеда. Хочу разнообразия без потери правдоподобия. Пусть лучше NPC будут всегда стоять на месте, чем не будут убегать из комнаты, в которой идет перестрелка. Правда, на сегодняшнем уровне ходить NPC уже обязаны. И обязаны хоть как-то жить – делами своими заниматься, рыбу удить с моста. Пиво пить. Если они будут еще и общаться между собой – совсем клево. Но только чтобы по делу – иначе лучше не надо вообще.

Та же история со стульями. Стулья, очевидно, должны падать – только в ту сторону, в которую мы их толкнули. И желательно, чтобы после этого в том месте, где лежит стул, нельзя было провести кочергой. Чтобы стул оставался твердым, так сказать. Это практически тост. Было уже это все, говорите? Очень хорошо. Тогда он еще должен вращаться, если его толкнуть сбоку. Или стекла по разбиении должны продолжать свое существование в форме осколков. Что-нибудь в этом духе. Но только стул должен вращаться правдоподобно. А осколки должны сваливаться со скользких наклонных плоскостей. Очевидно.

В общем, вы поняли основную идею. Я хочу развития концепции реалистичности – точнее, правдоподобности окружающего мира; в частности – свободы действий в нем; а также хочу, чтобы TNT2 оправдывала свое присутствие в компе. И чтобы когда-нибудь ее потребовалось заменить на GeForce – и не просто так. Не зря. Но при всем при том я предпочту меньший уровень революционности, но вкупе с лучшей вылизанностью. Чтобы создали обезьяны человека и увидели, что это хорошо. Чтобы основательно и на века.

Так вот, в Hitman'е обещают приблизительно это.

Gunfire rulezzz!

Thief пришел на грешную землю, сопровождаемый массовым безумием и восторженными криками "Идол с нами!". Thief: The Dark Project, я имею в виду. Тот факт, что половина обозревателей засыпает приблизительно после 12-15 миссии, был обнаружен уже после публикации статей, так что быть Thief'у теперь звездой навечно. Ну да и бог с ним – вещь народу в итоге все равно понравилась, даже тем, кто заснул. А мерило народной любви – это реакция издателей, а вовсе не наш чайниковский Internet TOP100. Поскольку именно издатели знают, сколько чего продалось. И Thief продался хорошо, поскольку вовсю появляются игры, ссылающиеся на "как Thief". Hitman – одна из них.

Только тут все будет круче. Потому что дубинка и лук – это не круто. Круто – снайперская винтовка и кольт. Или ПМ. Кстати, я принципиальной разницы между последними двумя не делаю. Существуют короткие пушки, длинные пушки и пушки, стреляющие гранатами. Остальное – для эстетов и глубоко уважаемых специалистов. Еще круто – это я уже об игре – нож под ребро и бейсбольная бита; но это так, в порядке забавы. На первом месте стоит огнестрельное оружие. Настоящая игра должна быть с пушками; настоящий герой – не вором, а убийцей. Профессионалом, очевидно, и желательно – не морским десантником, который убивать штучно не может в принципе.

По-хорошему, за всю игру у нашего героя только 5 целей. И все мрут от одной пули. Проблема в том, что до этих целей нужно добраться. Нужно их выследить. Нужно найти правильное место и, засев там, в правильный момент нажать на курок. И нужно уйти. Живым. И по тобой же заранее организованному пути. Поэтому каждая глава – которых, по числу целей, 5 – будет со-





стоять из нескольких миссий, на протяжении которых надо будет много думать. Впрочем, никто не отнимает у желающих возможности пройти игру, порешив на своем пути всех – только непонятно, зачем отрывать зтих желающих от Q3.

К сожалению, о сюжете больше ничего не сказано. Это будут приблизительно наши дни, герой будет в легком неведении относительно своего происхождения, герой будет наемным убийцей. Или просто профессиональным. Ну, типа, может, Леон, а может, Никита – зто так, чтоб понятней. Один, но очень умный. С очень сложным заданием. И ни одного мутанта за всю игру. Клево.

Совсем ни одного мутанта

Зато масса умных-умных NPC'ей и просто врагов, но в обычном человеческом обличье. Скажем, охрана главных гадов, которая будет слышать, нюхать – в смысле, обонять, и чуть ли не обладать интуицией. По крайней мере, дело к тому идет. Жизнь обещают непростую – персонажи не только смогут расслышать, как вы разбили зтажом выше о чью-то голову стул, но и передадут зту информацию товарищу. Наверное, лучшим решением будет вообще не доводить дело до мордобития – но думать, думать и еще раз думать заранее; а любители порезвиться будут иметь дело с очень большим количеством противников. Организованных противников.

Ваше общение с зтим противниками тоже выходит на новый уровень. Оттащить тело вы могли и раньше. Теперь с зтим телом можно будет, например, поменяться одеждами. Например. Причем отметим, что те тела, которые еще живые и которые не были близко знакомы с уже мертвым – скажем, зто был охранник, – вполне могут принять вас за зтого самого охранника. Что прибавляет плюсов AI зтих еще живых тел.



В общем, кино да и только. Переодеваемся в санитара и на машине “скорой помощи” проникаем в запретную зону, в которой кто-то вотвот станет из живого тела мертвым в силу естественных причин. А там переодеваемся в кого-нибудь своего и продолжаем свой коварный путь – благо, куда отступать, мы решили еще две миссии назад. В процессе осмотра заднего двора того самого, скажем, особняка, в который только что проникли.

Весь зтот паноптикум, по заверениям разработчиков, во-первых, будет утыкаться в стены, во-вторых, не будет. То есть при столкновении со стеной нога не будет уходит в нее по самою грудь, как зто случалось с известной героиней. Но самих столкновений со стеной не будет, поскольку AI – очень умный и просчитывающий, что происходит вокруг. Вообще Eidos очень хвастается собственным движком – зто я про утопание в стенах, но тут мы уже переходим к разговору о графике.

Как пустить кровь?

Отдельный юнит для того, чтобы предметы были твердыми – чтобы при взрыве палки что-нибудь сшибали, а удар по углу предмета валил его весь, причем не так, как удар по центру. Отдельный юнит для того, чтобы жидкости были текучими – чтобы кровь и вода выглядели правдоподобно. Теней столько, что “Вавилону” не снилось; никаких скольжений ног по паркету – все движения реалистичные. Мимика, и все дела – движок находится в разработке последние 5 лет, а над игрой работают люди, которые, скажем, делали Myth. Все технологические новинки поддерживаются – я имею в виду, например, звук. “Звук, говорят разработчики, будет играть важнейшую роль в создании реальной атмосферы и реалистичного мира”, так что все 3D на месте. На фоне разговоров о невыпадающих плоскостях и не застревающих в стенах персонажах – оказывается, и разработчики понимают, что зто важно! – все звучит очень обнадеживающе.

Дата не объявлена

Врут, конечно, половину. Но все равно – готовится крутая, сюжетная, возможно, сбалансированная игруха с полным всяческой разумной жизни миром. В которой следует быть умным, плохим и с крутой пушкой. И зто круто. Вот, собственно, то, что я в первую очередь хотел сказать.

Anry Seagull
Ст. о/у Гоблин

Thief II: The Metal Age Demo

Жанр	FPS
Издатель	Eidos
Разработчик	Looking Glass Studio
Дата выхода	Март 2000 года

– Имя? – Черный Плащ
– Профессия? – Ужас,
Летящий На Крыльях Ночи

Темна рождественская ночь... Только стрелы свистят над стеной. Только ветер свистит в проводах, тускло звезды мерцают...

Страна, измученная отвратительным коннектом местного разлива, давно понимала, что "низы" не могут, а "верхи" не хотят скачивать демоверсию продолжения культовой игры Thief: The Dark Project под зашифрованным названием Thief 2: The Metal Age.

Революционная ситуация налицо. Однако был, был человек, которого судьба одарила зорким орлиным глазом и толстым каналом в Интернет. И решил он вызвать огонь на себя. Вскормленный постоянным потреблением демок и других, не менее полезных файлов, маленький монстрик Go!Zilla встрепенулся было от удивления, но потом, привычно рыкнув, заглотил голову приманки. Через несколько часов все было кончено. Сытый до потери пульса монстр беспробудно уснул в нутре системника. Его хозяин, довольный, устало побрел домой, не желая портить впечатление от игры неправильным восприятием оной. Время "Ч" неотвратимо приближалось...

Следующим вечером экзешник был дважды кликнут. Распаковка тянулась мучительно долго – совсем обнаглели, демки под 140 метров выпускать! Но с момента начала инсталляции началось ТАКОЕ, за что можно простить все. Началось погружение. Пока статус-бар не спеша отмерял оставшиеся до счастья секунды, на экране монитора открывались окошки в неведомый доселе мир, и окошки эти были прекрасны. Становилось понятно, что игра с таким стилем и дизайном не может быть плохой. Еще одним тому подтверждением стала небольшая, но приятная сердцу геймера фишка: игра не попросила установить себя в директорию типа Sierra или Program Files\...\Looking Glass\Thief2 Demo, нет. Она все поняла и написала дефолтово C:\Games\Thf2demo. Уважаю! На моей памяти такое случалось всего раза три.

После инсталляции ситуация с размером демо-версии немного прояснилась. Оказалось, что там только вступительные мультики около сорока метров занимают. И, надо сказать, являют собой потрясное интро. Даже описывать бесполезно. Половина кайфа – музыка и звук в роликах. Атмосферный, сочный эмбиент с драйвовыми гитарными риффами, звук натягиваемой тетивы, всхлип входящей в тело стрелы и всплеск воды от бессильно рухнувшего в нее тела... Просто супер. И, как человек, более полугода профессионально занимавшийся видеомонтажем, скажу – Родригес практически отдыхает, так профессионально и стильно все склеено. Сильно впечатляет и голос за кадром во второй заставке. Все-таки профессионализму наших "актеров" до профессионализма актеров забугорных еще очень далеко. Какой тембр, какая дикция! Можно учиться английскому произношению.

Насмотревшись на все эти красоты, запустил народоволец демку и с предельной ясностью осознал, что одному ему не справиться, даже при всем своем рвении пролить луч света на грустящий во тьме неведения народ. Ибо первой части игры он в глаза не видел и как себя вести на крышах ночного города понятия не имел... Ситуация выходила из-под контроля. Спасительное решение пришло в голову под мерный звон колокола, под которым игрок оказывается в самом начале уровня. Кто лучше всех разбирается в ворье, как не матерый старший опер?!

Срочно была назначена тайная встреча в проверенном, надежном кабаке. Небритая физиономия оперуполномоченного нарисовалась практически в срок. Стремительно пробравшись в самый темный и дальний от входа угол, он привычно расположился спиной к стене. Молодая официантка расторопно подогнала полдюжины пивных кружек. Зорко посматривая за входом, плотно обставившись пивом и гулко чокнувшись запотевшими кружками, они приступили к беседе.

– Какие трудности, камрад? – угрюмо спросил о/у, изрядно хлебнув замечательной жидкости.

– Я вот так припоминаю, что ты в "Воре" разбираешься вроде? И даже обзор когда-то писал...

– Было дело... - о/у мрачно кивнул и смерил вопрошающего товарища недобрым взглядом. – Я их так много написал, что уже страшно вспоминать. А ты, я вижу, в самую рулезную игру прошлого года так и не играл...

– Ну, так уж вышло...

– Неправильно вышло. Ты еще скажи – "работал, времени не было"!.. На работу у тебя почему-то времени хватает... Над собой работать надо, молодой чемодан, а не всякой ерундой заниматься! Короче. – Пивная кружка со стуком опустилась на относительно чистый стол. – Припоминаю, года так полтора назад в журнальчике PC Gamer наткнулся я на статью о разработке Thief: The Dark Project. Очень интересная статья. Но гораздо интереснее оказались скриншоты, ее сопровождавшие. Повторяю: это было давно. Но полное убожество того, что



было на скринах, поразило меня даже тогда. От статьи осталось чувство веселого недоумения: интересно, кому же вы этот отстой ухитритесь впарить, граждане из Looking Glass Studio?!

– Что, было так уж плохо?

– Больше скажу: было отвратительно. – Стремительно опустевшая кружка встала в сторонку, а вторая вышла на исходную позицию. – В то время уже вышел Quake II, причем – давно. А графика "Вора" – это был даже не первый Quake. Это было вообще неведомо что. Потом я, конечно, про него забыл, на все это забил и примерно полгода от заката до рассвета рубился в Quake. То есть занимался тем, чем и положено заниматься настоящему джигиту! – злобно сверкнув глазами, о/у резко и отважно махом засадил половину второй кружки. – И вдруг как-то раз Bers присылает мне письмецо: дескать, Goblin, срочно все бросай и скорее ломись ко мне! Мол, затарено что-то невероятное!

– А ты?

– Да что я – ненормальный, что ли?! Это кто же бросит пытки и расстрелы?! Понятно, ничего я бросать не стал. Просто поставил Quake на паузу и пошел проверить, в чем причина такого нездорового ажиотажа. Оказалось, что причина – свежевышедший Thief. Ну, присели мы вдвоем, вгляделись... На глаз все оказалось вовсе не так плохо, как было изображено на картинках. Кое в чем даже получше, чем горячо мной любимый Quake. Впрочем, тогда я еще не сильно соображал в том, как надо картинки из игр воспринимать и что при этом надо про них думать. Вон, на QIII сейчас посмотришь – ничего общего с картинками нет. Даже с самыми красивыми, – о/у пристально всмотрелся в глаза собеседника. – Это я к тому, что QIII графически крут необычайно. Если ты вдруг не понял, о чем я. А не к тому, что QIII не оправдал поданных на картинках надежд. Ты хоть смотрел, что это такое – Quake III Arena?

- А то! Круче – нет ничего! – клятвенно заверил очевидец графических чудес очередного хита всех времен и народов.

– Ну, хоть чем-то дельным на работе занимаешься... – благодушно размяк о/у. Добрый глоток "Балтики" номер семь устремился вниз по пищеводу. – В общем, игруху я выцыганил. Отложил вечерние пытки и ночной расстрел на завтра, а сам помчался домой. Дома воткнул, приступил и... Ну, как и положено с хорошей игрой – на недельку выпал из жизни. Я тебе так скажу: это была не просто хорошая игра. Это была – Суперигра! "Вор" держал меня в таком напряжении, что ничем другим заниматься было невозможно. Надо было закрывать кучу дел, куда-то ехать, кого-то душить, кого-то хватать, изобличать, писать отчет, огуливать любимых женщин, ехать на какие-то дурацкие дачи, что-то там строить – но я на все крепко забил и настойчиво лез через уровни. Задача эта была весьма непростой.

– И что ж там было?

Вторая кружка благополучно закончилась и в дело пошла третья.

– Ну, ты наверно знаешь, что я ворье ненавижу прямо-таки большевистской ненавистью. Потому сама идея сыграть за вора меня сперва сильно покоробила. Еще не хватало – одной рукой этих сволочей душить, а второй – самому тянуть чужое барахло... Но все-таки мощным волевым усилием я заставил себя начать воровать. А когда распробовал, то про все свои уголовно-процессуальные комплексы очень быстро забыл.

– Чем же это тебя так проняло?

– Хе... Такого напряжения и страха, как в "Воре", не найдешь больше ни в одной игре. Пожалуй, "Вор" был единственной игрой, играть в которую мне, великовозрастному балбесу, было откровенно страшно. Пару раз меня там так напугали, что я сперва перестал играть в наушниках, а потом прекратил играть по ночам. Если хочешь узнать, что такое Настоящая Атмосферность, – играй в "Вора". После него все остальное – жалкие поделки доморощенных ремесленников. И те, кто говорит, что в Half-Life чего-то там захватывает, – они просто не играли в "Вора"! Вот там так захватывает, что... Сперва – в кулак все захватывает, а потом начинает крепко сжимать. По сравнению с этим HL – даже не трогает. Не то что вовсе не захватывает, а даже не трогает. Thief, как я уже не раз говорил, однозначно – лучшая игра 1998 года. И по части новаций, и по части качества процесса.

– Ну, ты суров... HL – отличная игра.

– Никто и не спорит, что отличная. Но что такое HL в целом? Объясняю. Чего бы там и кто ни верещал, это – типичный "run & gun". А "Вор" – это сплошная новация, непривычная сложность, мрак и страх. Особенно меня там радовал звук. В создании тамошней незабываемой атмосферы наибольшая заслуга принадлежит тем, кто делал в игре звук. "Вор" – это сплошной слух! А играющий в него превращается в большое, чутко оттопыренное волосатое ухо. Слушать там надо непрерывно и очень напряженно – как в жизни. Создатели подогнали реализма от души. Звук такой, что про убогую графику забываешь напрочь примерно через пять минут после начала. Размеренные шаги стражников, недобрый стрекот ядовитых пауков, злобное рычание зомбарей, мерная работа паровых механизмов, рев огня пролетающих элементалей, шкворчание лавы в подземельях – ничего подобного ни до, ни после мне слышать не приходилось. Доходило до того, что, сидя вдвоем перед монитором, мы с Кабаном друг с другом разговаривали шепотом.

– Ну ты нахвалил... Что, так уж нигде и нет?

– Нет, хорошую вещь перехвалить трудно. Насчет "ничего" – это я, конечно, погорячился. Надо внимательнее следить за речью, блин... Звук абсолютно такого же чудесного качества можно услышать в не менее знатной игре под названием System Shock 2. От того же, кстати, производителя. Да и впечатления там, в SS2, практически ничем не хуже "воровских". Даже спрашивать тебя не буду – пробовал ты его или нет. Если нет – считай, что нормальных игр ты еще не видел. SS2 – это лучший "сингл" за 1999 год. Точно так же, как "Вор" – за прошлый.



– Ну, мы же про "Вора" хотели поговорить?

– Ага. Про "Вора". Правильно. Главный герой игры – вор-рецидивист Гэррет – отличный мужик. Мне бы его даже сажать не захотелось – настолько ярко и выпукло этот старый циник был прописан. Настоящий джигит! Хотя и не в меру лоховатый для своей профессии. Ну, все мы на словах – джигиты... – с непонятной печалью вздохнул о/у. – Короче. Если ты не играл – немедленно опробовать! Нельзя нормальному человеку жить с такими лакунами в башке. Это страшный, чудовищный пробел. Летом, кстати, выпустили Thief Gold – улучшенное и дополненное издание "Вора". На двух дисках. Я, понятно, немедленно вкогтился и приобрел. Чего и тебе советую проделать незамедлительно. Ибо Thief Gold – это "Однозначный Must Have". А когда пройдешь – лезь на самое "воровское" место в Сети: и качай оттуда новые миссии, построенные любителями. Многие из них откровенно хороши.

– Ясно. Я тебя, собственно, чего спросить хотел: а ты демку второго "Вора" смотрел?

– А то! – фыркнул о/у. - И знаешь, что меня больше всего в ней порадовало? Ну конечно же размер! 136 метров! Вот это демка так демка! Всем демкам демка! Настоящая Демища!

– Ну и как оно тебе?

– Напомню, что это – альфа-демка. Как известно всем знающим людям (я в их число до недавних пор не входил), альфа – это почему-то не самая близкая к релизу версия. За альфой, оказывается, идет бета, и только потом уже – финальный релиз. Так что альфа – это нечто сыроватое и не совсем доделанное. Так и оказалось. Они должны были выпустить ее в конце ноября, но, по неустановленным причинам, тогда не выпустили. Так что на данный момент мы имеем то, что было сделано три месяца назад. Интерфейс, например, не поменялся ни на грамм. Те же шестерни и колеса, тот же гул неизвестных машин. Ну, тут я железно уверен в том, что все будет изменено.

– Кстати, а как тебе мультики? Я просто кипятком писал!

– Мультики в "Воре" – однозначно одни из лучших в играх вообще. Абсолютно точно совпадающие по духу с самой игрой и крайне ловко передающие атмосферу. Кстати, те мультики, что есть в игре, – это совсем не то, что ты видел в деме. Сами мультики будут гораздо круче, вот увидишь. То, что идет перед демкой, – это, так сказать, заставка. Стилизованная и красивая, но – заставка. А то, что показывают перед началом миссии, – вообще картинки пополам со скриншотами из игры. Сами же мультики идут между миссиями и будут еще круче.

- Еще круче?! Ну – отцы, ничего не скажешь... Дык – и что же там, в деме? Каков расклад?

– Сперва проведу тебе краткий ликбез – как малограмотному в вопросах воровства. В том славном граде, где разворачивается сюжет, жил-был вор по имени Гэррет. Городом заруливало три серьезных организации: Хаммериты (Hammerites), Механисты (Mechanists) и Язычники (Pagans). Главные там были Хаммериты-Молоткиты, поклоняющиеся Строителю-Творцу. Механисты – это секта, отколовшаяся от ортодоксальных Хаммеритов на почве нездоровой тяги к новым технологиям. Хаммериты их остро ненавидят и числят еретиками-отступниками. Погаными Язычниками в первой части руководил отпетый негодяй Константин, но Гэррет ему устроил небольшую клоунаду, после чего Язычники нежданно-негаданно осиротели, а Костян навечно отправился в Верхнюю Тундру. Скрываясь от преследований суровых ребят с кувалдами, бесхозные Язычники хором сдернули из города и попрятались в близлежащих лесах, где выращивали правильные грибы и добротную траву для собственных нужд. В общем, такая местная партия зеленых. Но со временем Язычники обнаглели и принялись понемногу партизанить. Они совершают дерзкие вылазки в город, нападая там на злейших врагов всего живого: на проклятых любителей технического прогресса – Механистов, которые старательно пакостят окружающей среде своими мощными изобретениями. Кроме этой дружной троицы, в городе обитают еще и Хранители (Keepers), люди умные и хитрые, исподтишка направлявшие действия Гэррета в первой части. Но пока кипели все эти междоусобицы и Гэррет гонял Константина, городская общественность изрядно обеспокоилась растущим уровнем безобразий и насилия. На сходняке городских авторитетов было принято решение: выбрать толкового парня и назначить его главным по слежению за порядком и соблюдением законности. Таким образом был избран шериф. Кстати, странно это у них называется. "Шериф" – это по-русски значит "благородный". А ведь он почти что мент, этот шериф! Какая связь между ментом и благородством? Никак не пойму... – о/у задумчиво почесал небритый подбородок и отхлебнул из кружки добрую половину содержимого. – Вновь избранный шериф по фамилии Труарт (Trueart) моментом завербовал в полицию народу и плотно взялся за преступников. В том числе – и лично за Гэррета.

Игра Thief 2 будет состоять из трех частей. Гэррету, конечно, по барабану вся эта суета по борьбе с воровством и бандитизмом. Его главная задача – таскать чужое добро и сбывать его барыгам. Всю первую часть игры Гэррет только этим и будет заниматься – просто воровать. При этом наш вор узнает, что шерифом на него организована охота. И вовсе не из-за склонности к воровству, а за что-то совсем непонятное. Вторая часть посвящена тому, чтобы расследовать, что же паразиту-шерифу от Гэррета надо. Для этого надо будет залезть в логово неприятеля, подломить тайный сейф и стащить папочку с важными документиками. Разузнав что к чему, мы приступим к третьей части, в которой вору вообще придется работать как тайному агенту горячо мной любимых спецслужб, иначе коварных противников просто не изобличить.

– Однако, завернули...

– Ну, тут не переживай: сюжеты они делать умеют, играть будет нескучно.

– Слушай, вот ты говорил, что там много надо читать. А как же быть тем, кто совсем в английском не сечет?

– Хороший вопрос... Отвечаю так. Надо готовиться. Во второй части книжек и свитков меньше не станет. Но кроме них появится огромное количество разговоров, которые надо будет внимательно подслушивать. Мало того, помимо основных заданий, только из разговоров можно будет узнать еще кое-что полезное о неких "суб-квестах", коих тоже будет немало. Так что – тренируйся, камрад...

– Мда... Чует сердце мое – еще намучаемся... Ты говорил про Механистов. И что же они там такое механическое строят?

– Как и все толковые инженеры, они перво-наперво принимаются за наведение элементарного порядка. Для начала Механисты понастроили жутких роботов на паровом ходу. Это специально против воров, чтобы хватали преступный элемент и безжалостно душили на месте поимки. Роботы будут двух видов: механические звери (mechanical beasts) и механические воины (mechanical warriors). Вообще-то все они, конечно, никакие не роботы, а просто механизмы для определенных работ. Звери по большей части перетаскивают грузы, а воины несут караульную службу. На ходу они ничего не видят, только слушают. Но как только зверь слышит что-нибудь подозрительное – тут же останавливается и выдвигает специальный глаз для обзора помещения. Видят они хреновенько. Если ты не будешь шевелиться, то вряд ли тебя заметят. Но слух имеют отличный. Если наступишь на какой-нибудь кусок жести, то будешь немедленно услышан и замечен.

– И что, поймают?

– Нет, ловить тебя будут другие механические парни, которые воины. Одна рука у них оснащена здоровенными пассатижами – чтобы щипать оборзевших воров в рукопашной, а на второй укреплена маленькая пушка, больно стреляющая ядрами на большие расстояния.

– Интересно, и как с такими монстрами можно справиться?!

– Очень просто. Механический монстр будет, как я уже тебе сказал, на паровом ходу. В спине у него такая решетка, за которой горит огонь под паровым котлом. Если туда попасть "водяной" стрелой, то огонь потухнет, и робот либо заглохнет, либо вообще "подохнет". Кроме ходячих механизмов помещения будут охранять видеокамеры двух типов. Первый – просто сигнальная камера, поднимающая при виде вора тревогу. Второй – камера-ловушка. Этот гнусный механизм тревоги не поднимает, но действует как спусковой механизм при ловушке. Скажем, спускает гильотину или стреляет по тебе из пушки.

– Хм... А что этому может противопоставить наш вор?

– У нашего вора в первой части игры проклятый Константин выдернул глаз. Однако после того, как Гэррет Костяна ушатал, благодарные искусники из числа Хаммеритов за победу над злым богом – Трикстером сделали для вора новый глаз, стеклянно-механический. "Хорошо тому живется, у кого стеклянный глаз! Он не колется, не бьется, и блестит как унитаз!" – продекламировал о/у, запив прочувствованную тираду пивом. – Свой новый глаз Гэррет тоже может использовать как камеру.

– Это как?

– Ну, вынуть его из глазницы, закинуть за угол и посмотреть, что там творят. Это добавит в игру немалую толику стратежности, позволяя заглядывать вперед и тщательно планировать воровские акции. Скажем, внимательно отследить схему и время перемещения патрулей, чтобы в определенный момент незаметно проскочить к незапертой дверке.



– Пушка на руке... А самого-то вора чем-нибудь вооружают?

– Практически ничем. Нормальный вор живет, как известно, по понятиям. А понятия не позволяют честному вору убивать. Поэтому наша задача – учиться воровскому делу настоящим образом! А потом – только воровать, а не мокрушничать. Причем делать это так, чтобы тебя никто не видел и уж тем более – не стрелял по тебе. Оружие будет то же, что и в первой части: практически никчемный меч, дубинка для вырубания стражи и лук с комплектом многоцелевых стрел. Настораживает то, что в игру хотят внедрить снадобье для придания невидимости – Invisibility Potion. Дело в том, что особо одаренные игруны ну никак не могут пройти игру по-честному. Вот для таких ослов подобные фичи и делают. Одна надежда – ну уровнях hard и expert этого дерьма не будет.

– Там большая разница в прохождении?

– Чудовищная. Практически это чуть ли не разные игры – прохождение на normal и expert. Будешь пробовать – строго на expert, иначе 9/10 прелести игры от тебя ускользнет.

– А еще чего добавили?

– Добавили переносные факелы, чтобы можно было подсвечивать темные углы. Кстати, охранникам их тоже выдали, чтобы тебя, ворюгу, искать удобнее было. Плюс к этому теперь на уровне expert стражники смогут зажигать потушенные тобой факелы, что тоже есть круто! Понимаешь, как опытному игроку, тебе постоянно хочется чего-то все более и более сложного, потому что простенькие миссии тебя не возбуждают. Тут – извечная дилемма: и чайников не отпугнуть сложностью, и старым джигитам угодить. Это непросто. В первом "Воре" все было сделано идеально – так, как не сделано ни у кого другого. Это очень грамотный подход, который не встречается больше нигде и ни у кого, а вот LGS справляется прекрасно.

– Я вот слышал, что они поработали над искусственным интеллектом. В смысле – это они так сами говорили.

– Ну, якобы – да. Но в демке я этого не заметил. Разве что стражники освоили удар мечом в прыжке. Найдет тебя сидящим в углу, как подпрыгнет, да как врежет по башке! А так – все то же. Можешь перед носом хлопать дверьми – если тебя не видно, они не рюхнутся. Можешь гасить факелы – ничего не видят. Можешь даже "засветиться" – они побегают, а потом успокоятся. Несерьезно. Как ветерану мне уже хотелось бы чего-то большего. Разработчики успокаивают, говорят, что совершен крупный прорыв в обучении противников ориентированию

в трехмерном пространстве. Раньше можно было запрыгнуть от стражника на стол – и он сразу переставал тебя рубить мечом, только суетился вокруг. Больше такого не будет. Охранники теперь тоже могут залезать на столы и достанут даже на шкафу. Все противники стали лучше ориентироваться на лестницах, хотя и раньше не терялись. То есть выстрелы по стоящему на башне караульному больше не прокатят: после первого же попадания он спустится вниз, поймает тебя и грохнет. Ну, а если не может спуститься, то спрячется так, чтобы в него было не попасть, и позовет подмогу. Значительно улучшен алгоритм побега противника с места боя после получения тяжелых ранений. Тот же алгоритм руководит поведением целых групп "обиженных" стражников, которые, получив по шее, бросаются в погоню кодлой. И что касается дверей – теперь нельзя будет их бросать открытыми и оставаться незамеченным.

– А что вообще в демке надо делать было?

– Боевая задача такова. Надо пролезть в главную башню Механистов и стырить у них тайные планы-чертежи. Мол, у них там будет глобальный сходняк городских авторитетов, так что самое время тамошний сейф подломить и раскатать. Ну, нам воровать-то не привыкать! Русские мы в конце концов или нет? Тащи со стройки каждый гвоздь – ты здесь хозяин, а не гость! Эту народную мудрость я знаю примерно лет с трех. Камрад, тащи все, что к полу не приколочено! – так я говорю себе, попадая в незнакомые места. В общем, ничего нового тут не открыли. Все точно так же, как и в первой части. Но на этот раз проход по земле закрыт, и поэтому мы лезем в логово неприятеля по крышам.

– Как тебе тамошнее небо?

– Ага, это было первое, что бросилось в глаза – звездное небо над головой. Звезды сделаны, прямо скажем, не шибко, мельтешат чего-то непонятно. Да и небо какое-то не черное, неправильное... Так, серое одеяло в крапинку. Хорошее небо – это Анрыл! Вот какое должно быть правильное небо в игре и к чему должен стремиться разработчик. "Вор" – это плохонькое небо, на троечку.

– А как тебе сама графика?

– Осмотр на месте показал, что графика в игре абсолютно не поменялась. Это породило в глубине души полное непонимание. Что, неужто нельзя было чего пободрее уже слепить? Лучше не стало ни на грамм, поверь на слово. Как все было, так и осталось. Передовая графика – это QIII. А "Вор 2" – это задовая графика!

– А модели тебе как? Мне понравились.

– Прекращай! – отмахнулся опер. – Первый же попавшийся стражник наглядно продемонстрировал, что глобальные изменения не затронули модели. Нет, конечно же, они стали получше. Но не настолько, чтобы это стоило отметить отдельно. В общем, впечатление от графики второго "Вора" у меня сложилось неважнецкое. Ну, добавили туман. Неплохо, конечно. Ну, шлемы у стражников стали хромированные. Но ведь это несерьезно, граждане! Я понимаю, что суть игры не в этом. Эта игра не графикой берет – точно так же, как и первая часть. Но пора бы уже и честь знать! С движком надо что-то срочно делать. Финальное впечатление от графики такое: это не новая игра. Это адд-он. Выглядит, во всяком случае, именно так. А если это продолжение – изменения должны быть несколько радикальнее. Но разработчики успокоили, сказав, что в этой деме вообще нет ничего нового. То есть все прелести будут пристроены в движок немного позже. Я разглядывал скрины – уже гораздо лучше, чем в деме. Кстати, и небо совсем другое.

– То есть ты считаешь, что 16 бит – это мало?

– Я считаю, что место ускорителя типа "вуду" (номера раз, два, три) – на складах. А у нормального, заботящегося о тонкости своего восприятия джигита, должна стоять nVidia, которая выдает 32. Желательно – TNT2 Ultra, а еще лучше - GeForce.

– А что твой любимый "воровской" звук?

– О-о-о!!! – о/у чуть не захлебнулся пивом от нахлынувшего восторга. – Звук опять порадовал! Снова все так, как и должно быть в отличной игре. Слышно все – вплоть до бормотания спящих и легкого шороха за углом. Дрова в камине трещат, ветер на крышах жутко завывает. Как недостаток отмечу только отсутствие в опциях "ползунков" для раздельной регулировки громкости речи и эффектов. Вроде бы и мелочь, но когда закрешься окончательно – уже раздражает. Хотя, конечно, в жизни ведь это не регулируется, а там все очень жизненно. Так что хрен с ними, с ползунками. Сам звук – хорош. Уверенно держит A3D. Атмосферность нагнетает точно так же, как и раньше.

– А как сам процесс? Играбельность, типа?

– Все как положено. Я немедленно забыл про всю графическую кривизну и с головой погрузился в процесс. Миссия выдана непростая, и рейд по крышам затянулся чуть ли не на два часа. Два часа – это то, что в "сейвах" прописано. На самом деле – значительно больше. Пока там подсматриваешь, тихаришься, выжидаешь... Все как на самом деле. Путь до башни не близок. По дороге попались лучники, устроившие разборку и постерлявшие друг друга. Книжка с заклинаниями, прочтение которых вызвало к жизни пару зомбарей. Кстати, говорили, что по просьбам особо тупорылых игрунов, коих у нас, как известно, большинство, во второй части не будет подземелий с покойниками и кошмарными монстрами! Видите ли, придуркам они не нравятся. Придурки любят, чтобы было только про живых людей. А миссии первой части в подземных городах были самыми интересными и страшными! И зачем это убирать в угоду всяким идиотам – мне непонятно. Одна надежда – все равно будет круто.

– Ну, ты суров, камрад... Что уж ты их так сразу – "придурки", "идиоты"?

О/у от злости аж подскочил:

– А как их по-другому прикажешь называть?! Люди старались, делали игру. Делали такой, какой хоте-



ли ее сделать. Хотели, чтобы была мистика и покойники, – и приделали мистику и покойников. Сколько считали нужным покойников – столько и насажали по уровням. И мне это очень понравилось! Потому что такой замысел и злобный дух игры мне крайне близок. И я хочу, чтобы и дальше было так же! А дальше началось нытье всяких тупорылых: а нам ваша задумка не нравится... Не нравится – играйте в тетрис, блин! И теперь из-за этих овец перекурочат весь замысел! Только для того, чтобы игра лучше продавалась! Ну куда это годится? Обидно...

– Да ладно, не горюй, – ухмыльнулся собеседник. – Что там дальше-то было?

– Дальше были толпы стражников. Открытые на ночь окна частных квартир, жители которых были ловко выставлены мною на различные суммы. Ядовитые пауки. Благородные доны на общегородском сходняке. Старая сволочь лорд Баффорд притащился, а вот обобранный в прошлый раз Рамирез, подлец, почему-то прогулял. Пара сейфов (один – с брюликами). Напуганные телки. Лестницы в каминных дымоходах. Какие-то уроды в золотых масках. Постоянно запертые двери. Сборище в актовом зале. Ключик на поясе хозяина. Тайные чертежи. Вой сирен, отрыв колес и – конец миссии. В двух словах – было круто. Мне понравилось. Дух игры никуда не делся.

– Так что, выходит, тебе и играть неинтересно было, что ли?

– Да ну, ты что. Играть – интересно. Даже очень. Но рано или поздно ловишь себя на том, что все это уже было. Круто, слов нет. Но вот новизны не чувствуешь. Конечно, любой мало-мальски искушенный в творчестве человек знает прописную истину: Don't mess with success! И если у этого человека есть хоть немного мозгов, то он этой истине неукоснительно следует. Вот и LGS – туда же. Ничего нового в процессе я не обнаружил. Крадемся, прячемся, воруем. Точно говорю – выглядит все это как обыкновенный адд-он.

– Но все равно – понравилось?

– Отличная игра! Плюс в финале выдадут добротный сюжет, где надо будет подсидеть мерзкого шерифа, ограбить банк и еще расследовать таинственное убийство. Чем только ворье не промышляет, боже мой... Для работы снабдят новым воровским инструментом, подгонят новых врагов, отработают новые способы краж. Скажем, будет такая миссия. Ты сидишь в укромном уголке и отслеживаешь важного господина с двумя телохранителями, обходящего посты в ночное время. Твоя задача – прокрасться за ними, подслушать все разговоры. А потом вырубить охрану, отметелить господина и выволочь бесчувственное тело в укромное местечко. Или, например, в начале миссии шериф устраивает на тебя засаду и боевая задача – ускользнуть незамеченным. Короче, основные акценты в игре еще больше сместились на то, чтобы красться незамеченным. Кстати, почему-то они никак не догадаются сделать так, чтобы полы скрипели. Скрипучие половицы подбавили бы азарта – чтобы ходить надо было строго вдоль стеночки, выбирая дощечки. Еще неплохо было бы петли в дверях заставить смазывать, чтобы не скрипели. Можно бы собак подогнать сторожевых. Да много чего можно. Всего должно быть 15 миссий, рассчитанных на 60 часов непрерывного воровства. В "Воре" это – очень много. Поскучать не дадут. И в то же время грозятся, что на этом приключения Гэррета не закончатся! Оказывается, игрушка изначально замышлялась как трилогия!

– Хе-хе, это всегда радует! А малтиплеер в нем есть?



– Нет, в первом не было. Но во втором должен появиться. Точнее, в самой игре будет кооперативный режим, для прохождения миссий вдвоем-втроем на "сетке". То есть в определенных местах можно будет пробраться только объединенными усилиями и действуя строго синхронно, что будет совсем непросто. А вот когда выйдет игра, тогда к ней сделают "малтиплеерный адд-он". Что в нем будет и на что похож TheftMatch – пока не говорят никому. Скорее всего, это будет отдельная, самостоятельная игрушка.

– К системе демка как – требовательна? Что ждать от релиза?

– На третьем "пне" со 192 метрами памяти и TNT2 Ultra – несется вприпрыжку. Не думай, что я кривляюсь или выпендриваюсь, но о системных требованиях ничего толкового сказать не могу. Похоже, они заметно повысились. Мой совет: PII233, не менее, памяти побольше и TNT. Правда, сама демка малость глючная. Народ жалуется на то, что на Voodoo она идет отвратно, некоторые айтемзы вообще отказывается показывать. Ну, тут мне сказать нечего...

– Черт, вот и у меня похожая история. "Болван", правда, похлипче – второй "пенек", памяти 96 мегов, но, как у реального пацана, – TNT2 Ultra. И тоже, вроде бы, идет нормально, не тупит особо. Надеюсь, большинству удастся поиграть не в слайд-шоу. Вот только с размером демки они, конечно, погорячились.

– Говорят, эта монструозность якобы была предназначена для расположения на диске, прилагаемом к некоему игрушечному журналу. Непонятно только – зачем ее в Сеть положили? Но когда подогнали версию для И-нета, оказалось, что она размером в 130 метров. То-то народ вторично протащился! – недовольным глазом оперуполномоченный зыркнул на обнажившееся дно последней кружки. – Что-то мы, камрад, засиделись. Не пойти ли нам размять друг другу старческие кости сперва на dm6, а потом уже и на dm4?

– Не вопрос, камрад! Скамейки – на места, выходи строиться!

...Убирая со стола десяток пустых пивных кружек, молоденькая официантка смотрела вслед уходящей загадочной паре. "Симпатичные ребята, - подумала она, - жаль только – геймеры. Неужели сегодня опять одной спать?.. И сколько мне еще в невестах ходить?.." Кому и кобыла – невеста", пытливо глянув на фройляйн, вспомнил фразу из классики о/у, плотно прикрывая за собой дверь. Все бы вам, овцы, глупостями заниматься...

Константин Подстрешный

Earthworm Jim 3D

Жанр	TPS\Arcade
Издатель	Interplay
Разработчик	VIS Interactive
Требуется	P-200, 32 Mb RAM
Рекомендуется	P-233, 64 Mb RAM, 3D
	Windows 95, 98



Earthworm Jim

Червь в энергетической броне, борец за добро и справедливость, ловитель коров и поедатель гамбургеров. Угроза зла, враг бесчестного, освободитель холодильников. Супергерой, одним словом.

Плюсы: Большой Красный Пистолет.

Минусы: рожденный ползать летать не может, по крайне мерее, если устанет крутить головой.



Peter Puppy

Щенок Питер – друг борца за добро и справедливость, ловителя коров и поедателя гамбургеров. Товарищ угрозы злу, врагу бесчестного, освободителя холодильников. Друг супергероя, одним словом.

Плюсы: лопоухий милый щенок.

Минусы: если его расстроить, превращается в монстра.

Princess What's-Her-Name



Объект поклонения Джима. Сестренка королевы инсектоидов из первой части игры. Принцесса Как-Ее-Там, сильная как 20 человек (или как 20 коров размером с человека), выросла с навязчивой мыслью свергнуть сестру с престола, поэтому немного странная.

Плюсы: хорошая фигура.

Минусы: полное отсутствие чувства юмора.

Snott

Кусочек зеленой слизи, который живет в рюкзаке Джима с незапамятных времен. Во второй части EWJ можно было использовать его как липучку, к сожалению, в EWJ 3D этой фишки нет.



Плюсы: может дать дельный совет.

Минусы: липкий и оттягивает рюкзак.

"Дарвин в работе, касающейся жизни дождевых червей и их влияния на свойства почвы, впервые обратил внимание на наличие у червей своего рода умственной деятельности..."
Ян Дембовский

Произошло неизбежное или, выражаясь языком главных редакторов, – "случилось то, что должно было случиться". Последний оплот двухмерности – сериал о похождениях земляного червяка пал под напором орды полигонов при поддержке армии трехмерных ускорителей. Наверное, повальный переход игр в 3D – это неизбежный процесс, сродни глобальному изменению климата или появлению клипов Майкла Джексона.

Кроме того, разработчики высшего эшелона Shiny Entertainment имеют к созданию Earthworm Jim 3D самое косвенное отношение. Обратите внимание, как неосторожно Shiny разбазаривает старые хиты – MDK 2 отдана BioWare, а Earthworm Jim 3D разрабатывала малоизвестная VIS.



– Доктор, я жить буду?
– А смысл?..

Во время очередного соло на гармошке червяка Джима неудачно зашибло холодильником, накрыв для пущего эффекта традиционной коровой. У особей семейства кольчатых нет централизованной нервной системы, и сознание, расколовшись на тысячу зеленых шариков, разбежалось во все уголки беспозвоночного тела.

Игра встречает нас маленьким Джимом, который на проверку оказывается червячьим альтер-эго и за которого нам предстоит играть. Бегать и прыгать по трехмерным шизофреническим уровням, летать на голове-пропеллере и на голове-воздушном-шаре, разговаривать с коровами, сидящими в позе лотоса, ах да, и еще кататься на розовой свинке – без этого никак. Старичку Фрейду такое и не снилось, да и Мзрилину Мэнсону тоже.

А девушка созрела...
А потом ее как хрясь! – холодильником

Там, глубоко в подсознании кольчатого, мимо войны коровника и курятника, за озерами огуречного рассола с кровожадными одноглазыми анчоусами, через особняк Профессора-Обезьяноголова и дикий запад с остервеневшими бабульками-гранатометчицами, через память, страхи, счастье и фантазии лежит путь к сознанию червяка Джима. Не знаю, болеет ли кто-то из разработчиков игры шизофренией, но сильно на то



похоже; в этом убеждаешься, увидев, как из толстенького Элвиса делают ультимэйт-бургер.

Аркада сделана местами грубовато, но в целом красиво, в основном – за счет кучи световых эффектов и общего стиля игры. Конечно, можно бы было чуть больше внимания уделить моделькам боссов и проработке движений самого Джима.

Трехмерный движок неуклонно растворяет сознание игрока на кванты. Эффект почище, чем от Final Fantasy, там это хоть мягко делает магия аниме, здесь же нас грубо швыряют в трехмерный коровник, и, что самое удивительное, нам это нравится! А как трогательно тянут к червяку свои полупрозрачные крылья куры-призраки в "страхах" – загляденье просто.



Собственно, единственный серьезный недостаток в игре – это камера. У-у-у… Вы видели когда-нибудь, как выглядит стена изнутри? И, наверное, даже не догадываетесь, какое это прекрасное и успокаивающее зрелище, особенно когда Джим прыгает по движущимся платформам.

Встречаются как-то червяк и курица, курица и говорит...

"А принеси-ка мне трусы, они там на бельевой веревке висят…" – да, и такие задания бывают, а еще – отстрелить головы танцующим зомби или взорвать изнутри банановой бомбой зубастый пылесос. Почти на каждом уровне червяку выдаются специальные виды оружия, особенно радует бесконечность оных. Пушки, вроде тесака-бумеранга или фаллического вида ракет, можно получить в специальных автоматах, которые расставлены в укромных уголках уровней.

Это становится понятно не сразу, но играть сложно, сложно даже ветеранам, прошедшим EWJ 1 и EWJ 2. Попробуйте провести толстенького Элвиса по извилистому коридору (похожее уже было в EWJ 1), охаживая кнутом по бокам перед каждой ямой с кислотой и закрывая от лазеров инопланетян своим телом или, гоняя на розовой свинке как на сноуборде, расстрелять обезьяноголового профессора – и вы поймете, что не все так просто, как кажется на первый взгляд.

Вы не поверите, но в этой аркаде нужно думать. Кроме того, проходить "Джима" можно нелинейно; для того, чтобы попасть на каждый уровень, необходимо собирать зеленые шарики, олицетворяющие сознание Джима, и вымя (или вымена?) коров, олицетворяющие непонятно что. Сложно и интересно до зеленых шариков.

Возвращение Червяного Землякa

Мы не верили, что это возможно – перенести классическую (платформенную!) аркаду в 3D, да еще и сменив при этом команду разработчиков. Но факт остается фактом – ребятам из Vis удалось передать ту атмосферу пародии с легким налетом шизофрении. Это, конечно, не EWJ 1 или EWJ 2, но старым аркадникам, изголодавшимся по хорошим играм, следует обратить свои джойстики в сторону Earthworm Jim 3D – бессонная неделя и приступы острой ностальгии гарантированны.

Игровой интерес	●●●●●●●●◐◐
Графика	●●●●●●●●◐◐
Звук и музыка	●●●●●●●●◐◐
Дизайн	●●●●●●●●◐◐

Рейтинг 8.0

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: высокая
Знание английского: желательно

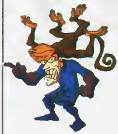
Ма-а-аленькая, но ForgottenWare



9 июня 1994 День рождения Джима; земляной червяк робко взглянул на мир с экранов телевизоров и мониторов. Посмотрел – и сразу же зажмурился, его непропорциональные глаза увидели толпы геймеров, соскучившихся по культовым персонажам. В итоге Земляной Червяк Джим стал самым популярным компьютерным героем 1994 года, оставив в дураках ежика Соника и Марио. О его похождениях в Marvel нарисовали комикс, Playmates выпустила серию игрушек, а мир узнал о маленькой команде разработчиков Shiny Entertainment.

9 сентября 1995 Выход на канале Warner Bros сериала Earthworm Jim (вопреки распространенному заблуждению, сперва вышла игра, а уж потом мультфильм). Маленькая деталь: продюсером сериала был Дэвид Пэрри – президент Shiny Entertainment. Мультфильм пользовался популярностью и выходил аж до 14 февраля 1997. Кстати, озвучивал червяка получивший премию Emmy актер Dan Castellaneta, голосом которого говорит Гомер Симпсон. Именно сериал позволил выпустить вторую часть игры.

9 октября 1996 Earthworm Jim 2 ничего принципиально нового не принес – наверное, поэтому и покорил вершины чартов. За Shiny укрепилась репутация отличных разработчиков и упертых червякофилов, но она (репутация) просуществовала только до выхода MDK, когда о Shiny заговорили по-настоящему.



Professor Monkey-for-a-Head

Профессор Обезьяноголов на нижнюю часть тела человек, на верхнюю – обезьяна. Как следствие – обладает скверным характером, хотя как противник – самый слабый из боссов.

Плюсы: у обезьянки можно попросить банан.

Минусы: она его не отдаст.

Bob, The Killer Goldfish

Золотая рыбка-убийца Боб со своим другом котом №4; так себе противник, хотя и умеет перепрыгивать через ракеты.



Плюсы: кот отучился есть золотых рыбок.

Минусы: золотая рыбка не отучилась есть земляных червей.



Evil The Cat

Дьявольский Кот, как и любая киска, обладает девятью жизнями. В последнее время Evil The Cat наладил выпуск грампластинок, под них танцуют все зомби на дискотеках.

Плюсы: со времен EWJ 2 котяра здорово сдал.

Минусы: зубастый, когтистый и вообще редкостная скотина.



Psy-Crow

Психоворон – классический суперзлодей, который всегда был самым навязчивым врагом, теперь же идет как рядовой босс – несправедливость!

Плюсы: нет.

Минусы: не хватит журнала, чтобы их перечислить.

GTA 2 Беспредел

Старков Петр
aka At Let

Жанр	Action
Издатель	БУКА
Разработчик	DMA/Take2/RockStar
Требуется	P-200, 32 Mb RAM
Рекомендуется	3dfx Windows 95, 98

Ищут пожарные, ищет милиция...
С. Маршак

Интересное дело, но чем дальше общество уходит в своем развитии от времен, когда этим обществом правило насилие, и единственно весомыми аргументами по жизни являлись орудия убийства, тем больше его представители скучают по этим временам. Резко отрицательные и ненавидимые персонажи приобретают ореол романтических героев: перекочевывают из разделов криминальной хроники газет на страницы слезливых книг и появляются в глубокомысленных кинолентах. Примеры приводить, наверное, не стоит, ведь герои Аль Пачино и Роберта Де Ниро смотрят на нас с экранов с завидной регулярностью. Нельзя сказать, что наша жизнь подобно западной далеко ушла от времен полного криминального беспредела, но у нас эти трогательные произведения также пользуются серьезным успехом. Наверное, нам просто приятнее иметь дело с виртуальными бандитами, чем с их воплощениями на улице. Скорее всего, этим объясняется популярность в среде наших геймеров таких произведений, как "Дон Капоне" или "Grand Theft Auto". На последней мы и остановимся подробнее. Вернее, не на самой GTA, а на GTA2 - продолжении коммерчески удачного проекта.

Беспредел

Да, именно так называется изданная в России версия игры, и надо сказать, это емкое и хорошо знакомое нам слово довольно точно характеризует ее атмосферу. Мы находимся в довольно большом городе, в нем есть все атрибуты нормального мегаполиса - университет и церковь, жилые дома и военные базы, железные дороги и реки. Но очень быстро убеждаешься, что главное, чего нет в этом месте - это закона. Город разбит на сектора, контролируемые различными бандформированиями, которые и устанавливают свои порядки на вверенной им территории. Как водится, парни из одной банды не любят парней из другой, все вместе они не любят полицию и еще шустрых ребят в красных рубашках, которые воруют у всех деньги. Ваша задача сделать так, чтобы вас полюбили как можно больше обитателей этого криминального Сити, тогда вам гарантированная работа с приличным заработком, красивые машины, быстрые девушки (или наоборот), ну, в общем, понятно. Жаль только, что, работая на одну банду, вы гарантированно ссоритесь с другой, и на кого бы вы не работали, вы обязательно вступите в конфликт с полицейскими. Как водится в прилично продуманном произведении, вам регулярно придется решать дилемму. В нашем случае придется выбирать между быстрыми, но маленькими деньгами или большими, но долгими. Деньги даются практически за любое действие, будь то раздавленный мирный житель, застреленный кришнаит (эти очень весело пищат), разбитый полицейский фургон или взорванный лимузин вора в законе. Но эти деньги не такие крупные, а врагов такими действиями вы наживаете уйму, и зачастую лишаете себя возможности получать и комфортно выполнять серьезные, по-настоящему денежные задания. Можно потратить все время на бегство от врагов и игру в прятки с полицией. Кстати, о последней. Играя в GTA-2, я готов был отдать голову на отсечение, что консультантом в Take 2 работает какой-нибудь невысокий чин из доблестной российской милиции. Таких тупых и беспринципных стражей порядка, как мне представляется, кроме нашей необъятной родины нигде не встретишь. Да простят меня те служители закона, кто похож на романтических героев сериала про разбитые фонари, это к ним не относится. А так, - судите сами. Неосторожному водителю, задевшему в стремительном дорожном потоке фонарь на полицейской машине и террористу, взорвавшему строение с кучей людей, наказание будет одинаковое и привычное - погрузят в бобик, пройдутся по почкам и выбросят в незнакомом месте. А можно отделаться и специальной взяткой, а можно и убежать, свернув в переулок и смешавшись с толпой, а можно просто перекрасить машину, тогда про вас забудут, даже если вы перед этим уложили в деревянные ящики половину полицейского управления.

Итак, к чему же собственно сводится игра. Вы получаете задание от приглянувшейся вам банды, точнее, от той, которой вы приглянулись. Для этого вам надо найти специальный телефон и почувствовать себя Киану Ривзом из фильма про матрицу. Далее отправляемся в путь. Перемещаться по большому городу, конечно, надо на авто. Выбор их весьма велик - от маленьких Жуков до огромных автобусов для перевозки телевизионного оборудования. Овладеть понравившейся тачкой не составляет труда. Замечаем, подходим, оглядываемся на предмет отсутствия ментов, одним нажатием кнопки вышвыриваем владельца, занимая его место, и по газам. Езда по городу напомнила мне игру, знакомую игравшим в конце восьмидесятых на компьютерах Yamaha, - Road Fighter. Плоская проекция, высокие скорости. Правда в нашем случае есть одна приятность - остальные участники движения строго соблюдают светофорный режим, не подрезают и, получив от вас чувствительный удар в бочину, не скандалят впустую (опять же если это не полиция). Зато эти бестолочи часто создают пробки, затрудняя выполнение "заданий на





время". Правда на втором уровне вам становится доступным танк, который большинство проблем решает с легкостью.

Следующим моментом, который придется осваивать - владение стрелковым оружием, огнеметом, коктейлем Молотова. Сделать это не очень сложно (привычно). Но и проблем со стрельбой, причем по вине создателей, предостаточно. Дело в дискретности углов поворота, что в итоге приводит к тому, что стоящий на некотором удалении от вас враг запросто может оказаться в "мертвой зоне" и для попадания в него надо будет перемещаться, к слову, чаще всего под ответным и довольно прицельным огнем.

Вот собственно и все, из чего состоит игра. Хочется отметить замечательное графическое и звуковое оформление. Особенно радует увеличение масштаба карты при увеличении скорости движения и очень жизненные звуки, например, открываемой двери машины или бормотания и причитаний раненых и напуганных жителей. Надо сказать про одну неприятность, сильно портящую процесс игры - отсутствие возможности комфортно сохраняться. Это можно только сделать только в условном месте и за очень приличную сумму (такую получаешь за выполнение задания средней руки). Конечно, разработчики боялись, что обилие "сохраненок" лишит игру должного адреналина. Но мы все-таки люди взрослые и можем сами определить режим интенсивности игры. А то за три часа зарабатываешь 200000 у.е., а за сохранение плати 50000. А детишкам, наверное, рановато играть в игру, где одним из главных заданий является перевозка наркотиков.

Да еще хочу сказать... Ого, за окном что-то бабахнуло, пойду-ка я...

Игровой интерес ●●●●●●○○○○
Графика ●●●●●●●●○○
Звук и музыка ●●●●●●●●○○
Управление ●●●●●●○○○○

Рейтинг 6.7

Время освоения: от 0.5 до 5 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

B-Hunter

Дмитрий "GoodHobbit" Хомак

Жанр	Аркада/Леталo
Издатель	Midas Interactive Ent.
Разработчик	Midas Interactive Ent.
Требуется	P-133, 32 Mb RAM, ...
Рекомендуется	P-200, 32 Mb RAM, ... Windows 95, 98

Стеклотара

Когда в названии игры присутствует слово "хантер", зто весьма подозрительно. Сильно подозрительно. Не то слово, как подозрительно. Но здесь... здесь... название "B-Hunter" вызывает в первую очередь ассоциации с приснопамятной G-Police, и только во вторую - с симулятором охотника на пчел (Bee Hunter). И уже совсем в третью - с аркадной игрой про собирателей бутылок (Bottle Hunter), оккупировавшими все, кажется, остановки метро, троллейбусов и трамваев. Нет, нет, после запуска выяснилось, что G-Police, конечно, где-то рядом валялась, но очень недолго. Сегодня мы побываем в шкуре знатного охотника за головами (Bounty Hunter). Что может быть приятнее карьеры наемника на службе у государства (зачастую, впрочем, выполняя задания и совершенно противоположной, организованно-преступной стороны - зто уж как сложится). Свобода воли и все такое - зто ведь круто, хей, ты, Бивис?! Молчишь?

То ли ветер, то ли самолет

Расслабься, Бивис. Разработчики тоже прекрасно понимают, что свобода воли - штука опасная, да и неудобная... Для них - в первую очередь. Да и зачем тебе свобода воли? Учти, думать придется. Как минимум - за кого ты, за красных или за белых. Ну? Правильно. За себя. А уж разработчики придумают, на чьей там стороне твое alter ego... С целью недопущения внутреннего конфликта. Зато теперь мы имеем железобетонную сюжетную линию, прямую, как зталонный платиновый метр. Нет, погодите, погодите... все-таки "сюжетную линию", потому как без кавычек не позволяет написать проснувшаяся внезапно совесть. Я все понимаю, даже то, что здесь совершенно не RPG-раздел, и никаких особых нелинейностей и запутанных сюжетных линий быть здесь не может просто по определению, но должны же быть какие-то пределы издевательству над игроком. Кипит наш разум возмущенный, знаете ли.

Предыстория игры ничего такого особенного из себя не изображает. 2098 год, конец двадцать первого века, и главной Проблемой-2100 для обитателей супермега(гига?)полисов является... Она самая. Преступность разной степени организованности. Все прогрессивное человечество, скорбя по загубленной зкологии, переселилось в много-много-многозтажные небоскребы (какое слово хорошее, а, Бивис?), и по городам передвигается исключительно на ховеркарах - ну какое мрачное будущее (а у нас - мрачное) обойдется без ховеркара? (Историческая справка: ховеркар (HoverCar) - зто, грубо говоря, смертоубийственный снаряд вертикального взлета и посадки, в подробностях изображен в "Пятом Элементе", интересующиеся могут посмотреть, все лучше, чем зто чудо... простите, опять не сдержался). И, как всегда, полиция находится в состоянии крайнего упадка сил и полнейшего бессилия, но находит силы публично в зтом признаться и заявить, что теперь можно получить лицензию на отстрел преступников - стать зтим самым би-хантером. И - понеслась...

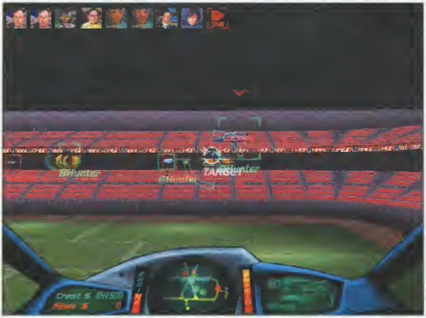
То ли птицы, то ли полигон

В самом начале игры нам предлагают сделать нелегкий выбор из трех невнятных ховеркаров. Чем-то они, видимо, отличаются, но вот чем именно, науке до сих пор неизвестно - все три явно срублены из цельного куска чугунины, причем без единого гвоздя. Но, Бивис, ты же, в натуре, понимаешь, что у нас тут киберприпанкованное будущее, где любой утюг летает не хуже Царь-Лебедя, и зто повод напиться... то есть, забыться... то есть, на самом деле - гордиться. На самом деле, такое начало заставляет вспомнить слово "апгрейд", не до конца погребенное в недрах подсознания даже у самого дешевого из дешевых аркадников, заставляет надеяться, что вскоре появятся несколько менее мутные и несколько более тщательно обработанные напильником летучие утюги, возможно, даже с тефлоновой обивкой... Верная губозакаточная машинка начинает пробуксовывать и жалобно скрипеть - протрем ее мягкой тряпочкой и отложим подальше - пришло время познакомиться с игрой поближе. Не страшно? А ведь будет. Обещаю.

И телевизор с потолка

И вот появляюсь я (мы, ты, он, она, они - по желанию) - на белом коне, на ховерутюге, на воздушной подушке, на улицах города, на зкране замаскированного под монитор телевизора. Первым делом настоятельно, в приказной форме, рекомендуется переключиться на вид из кабины, потому как созерцание любого из пресловутых "каров" со стороны выхлопной трубы ввергает любого, даже хорошо подготовленного человека в состояние тяжелой, но немотивированной депрессии. Что, Бивис, тебя прет, да? Вот разработчиков тоже перло, а что вышло? Правильно, полное... ОНО. Зато внутри кабины очень даже ничего, все такое в приборчиках и даже вполне трехмерное, даже mlook есть. Нафиг надо - зто уже совсем другой вопрос, но ведь есть же! За зто можно и вы... похвалить. Три раза в день по чайной ложке, не больше. Дальше вроде бы начинает-





ся не жизнь, а сказка - вам периодически приходят голосовые сообщения (для нелюбителей аглицкого на слух - текстом тоже), представляющие собой теплые и ласковые напутствия от полиции, милым женским голосом разъясняющей правила поведения на дорогах города, а также намекает, что полицейских лучше бы не трогать, потому как они свои в доску. Дубовую. Из которой, видимо, вырезаны полицейские машинки. Тут же выясняется, что население города делится на четыре типа - мирные цЫвилианы, Би-Хантеры, полицейские (см. выше), и, наконец, преступники. Ну, и естественно, мы, на белом утюге (см. еще выше). Преступники - зто наш хлеб, масло, соль, уксус, перец, далее по вкусу со всеми остановками - сбитый преступник зто не только ценный боеприпас, но и пять-тридцать тысяч легкоусвояемых денег, которые, в принципе, с легкостью переводятся в то же оружие. Но... Под строчкой, отображающей количество имеющихся в наличии баксов располагается еще одна, на которой, в баксовом же, естественно, зквиваленте отображается степень недовольства полиции вами, простым городским би-хантером. Попросту говоря - штраф, который нужно выплатить за убиение случайного (не виноватая я, он сам) пролетающего мимо цЫвилиана, копа либо конкурирующего хантера. Как только сумма штрафа достигает пятидесяти тысяч, дама (бабба?) из полиции торжественно объявляет, что дальше так жить нельзя, и что остался один-единственный выход - бритвой по горлу, и, сами понимаете, в колодец. Если, конечно, вы не соблаговолите залететь в местное отделение имени полиции и не купите у них индульгенцию - никто не стесняется, не прячет глаза, все законно, процесс давания "на лапу" поставлен на широкую ногу. Короче - Мир Мрачного Будущего, ГОСТ 12-636, инвентарный номер 13а.

Долгая дорога бескайфовая

Но что внушало самые-самые большие надежды, так зто огни большого города, весьма неплохо представленного в препарируемой игре. То есть - здесь вроде бы нет деления на уровни, а есть один бааальшой город/мегаполис, соединенный сетью тоннелей со всевозможными развилками и развязками, причем в принципе можно лететь куда глаза глядят, и никаких тебе подгрузок-загрузок-перезагрузок. И вроде бы, вот оно, счастье-то, в руках почти, лети, куда желаешь, хочешь - в Вегас, хочешь - в Чайнатаун, хочешь - куда хочешь. Суровые будни фрилансера (freelancer). В туннеле развешаны указатели, чтобы не дай бог, куда-нибудь не туда не улететь, в городе тоже полно всяческих табличек, неуклонно выводящих к туннелю... Летай - не хочу! Я хотел. И вот, вдоволь налетавшись по центру города, между статуЯми и фонтанами, по тоннелям местного сабвея, по магазинам и ремонтным мастерским, я решил полететь в Чайнатаун. Ага. Щазз. Так и губозакаточную машинку поломать можно напрочь. В тоннеле честно существовал барьер приличной высоты, деливший суперхайвей на полосы "туда" и "обратно". Однако зто разделение напрочь игнорировалось редкими козла... пардон, пилотами, летавшими исключительно под потолком, не обращая при этом никакого внимания на правила осторожного движения. К тому же выяснилось, что моему летучему утюгу не дают покою лавры его дедушки, бывшего стальным шариком в пинболе - стоило на скорости "выше чем" задеть бордюр, стену или потолок, как мой летучий гренландец резво отскакивал под немыслимым углом к другой поверхности, от которой отскакивал опять... и опять... и снова. Долгие разборки с непослушным устройством закончились полной и безоговорочной победой человека, и выход был найден. Занавешенный какой-то шторой с надписями "Crime Fence" вдоль и поперек. Вера в светлое будущее начала медленно угасать. Оставалась надежда на гибкий и развесистый ветвистый сюжет, но и она стала обламываться после того, как выяснилось, что для того, чтобы получить очередное задание от кого бы то ни было, надо выполнить текущее, и что занавеска с выхода уберется не раньше, чем появится задание "лети туда, стреляй сюда". И вконец подкосило клюквенное дерево ожиданий то обстоятельство, что от заданий мало того, что отмазаться было нереально, так еще и никаких денег за выполнение не давали. Даже за убийство трех полицейских тебе говорили "Большое спасибо. Добрый вечер. Успехов!" и отчаливали, оставляя с громадным... хорошо, хорошо, просто - большим штрафом и полком хантеров на хвосте. Нет, зто точно не похождения наемника, зто какая-то судьба пленника сюжета, вполне, кстати, бредового. Кандалы сюжета не позволяют ни шага вправо, ни шага влево, а дают только право на неоплачиваемый труд, сопряженный с приключениями на свою голову. Такой сюжет нам не нужен!

Недобежать, недоуйти

А теперь, традиционной тонкой красной пунктирной линией - графика-звук-AI. Начнем с последнего, и тут же закончим, ибо что говорить, когда нечего говорить? О способности передвигаться по туннелю уже все сказано, про способность к атаке-защите-уклонению промолчу. Минуту и стоя. Заходим в хвост, разворачиваемся, стреляем. Повторять по мере надобности.

Звук. Традиционно отмечу, что он есть, и звучит несколько лучше, чем такой до боли знакомый, но наверняка уже по два-три раза забытый писи-скрипер. Это можно считать достоинством. Можно и не считать.

Музыка. Ага. Ее тоже есть. Такая вся из себя, вполне ничего, особенно на фоне остального.

Вердикт: отстой классический, кривоходящий, в проруби не тонет. Аминь. Выносите, оператор асфальтоукладчика уж заждался.

Игровой интерес	●●●○○○○○○○
Графика	●●●●○○○○○○
Звук и музыка	●●●●●●○○○○
Дизайн	●●●○○○○○○○

Рейтинг 3.5

Время освоения: от 0.5 до 5 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Банников Иван aka Alhok

ACM 1918

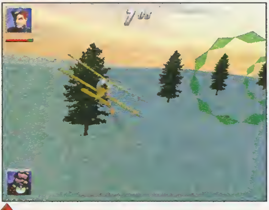
Жанр	Аркада
Издатель	Project 2 Interactive
Разработчик	Aqua Pacific
Требуется	P200, 32 Mb RAM, 3Dfx
Рекомендуется	PII, 64 Mb RAM
Multiplayer	DirectPlay, LAN, Internet



Аркада – древнейший жанр игровой индустрии, и самый демократичный. В аркады с удовольствием играют и дети дошкольного возраста и доктора наук (сам одного знаю). Одни любят этот жанр, другие терпеть его не могут, считая примитивным. Но как бы то ни было, старая добрая аркада всегда была, есть и будет лучшим средством для снятия стресса. Кто не помнит Digger или Arcanoid? Позднее появились и 3D-action, RTS, авиасимуляторы и много других игровых жанров, но любовь (возможно, подсознательная) к хорошим аркадам живет в каждом из нас.

Что такое аркадный авиасим?

Aqua Pacific решила создать ACM 1918, игру, которая объединяла бы в себе сумасшедший динамизм аркад и неповторимый дух авиасимуляторов. Поддержать этот проект взялась довольно известная компания Project 2 Interactive. Как говорят сами разработчики, ACM 1918 создавалась для людей уставших читать две сотни страниц мануала к авиасимулятору, для того чтобы взлететь и оставаться в воздухе. И недавно результат творчества Aqua Pacific увидел свет.



Запустив игру, обнаруживаем, вернее не обнаруживаем вводной заставки. Что ж, отсутствие сюжета - дело обычное для аркад. Из названия игры и так понятно, что летать будем на этажерках времен первой мировой. Щелкаем на "старте" и начинаем.

Играть придется с видом на самолет сзади, других камер нет. Первая миссия является по сути своей тренировочной, в ней вы должны пролететь сквозь кольца в небе (почувствуете себя тигром в цирке), затем - пострелять по мишеням и отбомбиться. В зависимости от количества времени, потраченного на все это, вам дадут медаль - золотую серебряную или бронзовую. Первое впечатление от игры - полностью положительное. Самолет демонстрируется сзади, вам обеспечена полная свобода передвижения (вверх, вниз, вперед, назад). Играть приходится на клавиатуре, так как на манипуляции джойстика самолет отвечает слишком самоотверженно: даже небольшой наклон рукояти в какую-либо сторону приводит к тому, что ваш самолет с бешеной скоростью устремляется в заданном направлении. После прохождения тренировочной миссии вам на выбор предоставят еще три, на этот раз - боевых. Определившись с миссией, вы автоматически попадаете в меню выбора пилотов, один из которых станет вашим альтер эго. Летчиков великое множество, и ни один из них не существовал в реальной жизни. Каждый из авиаторов представляет определенную страну, участвовавшую в войне. Нет возможности играть только за пилотов одной страны. Как вы думаете, какой? А вот и ошибаетесь, как раз Россия представлена в ACM 1918 неким Иваном Киевым. Нельзя играть за немцев.

Нет, это не Рио-де-Жанейро

Все хорошее впечатление от игры улетучивается в ходе боевых миссий. Вся свобода куда-то делась, теперь вы можете лететь только по прямой. Хотя, в некоторых этапах свобода полета все же предоставляется, но на короткий промежуток времени, для уничтожения чего-либо.

Убожество вражеских самолетов убивает весь интерес. Нарисованы они небрежно, спрайтовые и взрываются от малейшего попадания. Земные объекты проработаны немного лучше, но странно слепленные квадраты, являющиеся по задумке людьми, портят все впечатление и от этой части графики. При получении повреждений любой степени эффект всегда один – огненный шлейф из кабины (!) вашего самолета (так и хочется спросить: "Кто курил в кокпите?"). И не важно задели вас тихонько очередью, или утюжили несколько минут.

ACM 1918 отстала от времени. Аркада привлекает своим действом и красотой (вспомните Incoming), а в ACM 1918 нет ни одного из этих компонентов. Музыкальное оформление приятное, но оно никак не стыкуется с происходящим на экране монитора (представьте, на вас с большой скоростью несется куча врагов, а из колонок струится спокойная музычка). А где звук при взрывах самолетов и бомб, и что это за хруст гнущегося картона при столкновениях?



Эпитафия

Кстати, ACM расшифровывается как Aerial Combat Manoeuvres, и это - самая обычная аркада, ничего связанного с симулятором - там нет.

Проект рассчитан на доверчивого геймера, поверившего в красочность оформления упаковки продукта. Но мы считаем своим долгом предостеречь любимого читателя: не тратьте свои деньги понапрасну на эту туфту.

Игровой интерес	●●●○○○○○○○
Графика	●●●●●○○○○○
Звук и музыка	●●●●○○○○○○
Дизайн	●●●●●●●○○○

Рейтинг 4.3

Время освоения: от 1сек. и меньше
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Уважаемые читатели!
У вас есть уникальная возможность приобрести указанные выпуски "Навигатора Игрового Мира",
а также "Энциклопедию Компьютерных Игр. Выпуск 1, 2, 3." и спецвыпуск "Might & Magic".

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА


№ 7'97 - 20 руб.


№ 8'97 - 20 руб.


№ 1'98 - 20 руб.


№ 2'98 - 20 руб.


№ 3'98 - 20 руб.


№ 4'98 - 20 руб.


№ 5'98 - 20 руб.


№ 6'98 - 20 руб.


№ 12'98 - 20 руб.


№ 2'99 - 20 руб.
№ 2'99 + CD - 32 руб.


№ 3'99 - 20 руб.
№ 3'99 + CD - 32 руб.


№ 4'99 - 20 руб.
№ 4'99 + CD - 32 руб.


№ 5'99 - 20 руб.
№ 5'99 + CD - 32 руб.


№ 6'99 - 20 руб.
№ 6'99 + CD - 32 руб.


№ 7-8'99 - 20 руб.
№ 7-8'99 + CD - 32 руб.


№ 9'99 - 20 руб.
№ 9'99 + CD - 32 руб.


№ 10'99 - 20 руб.
№ 10'99 + CD - 32 руб.


№ 11'99 - 20 руб.

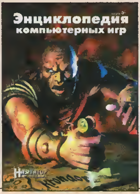

№ 12'99 - 30 руб.
№ 12'99 + CD - 42 руб.

Для этого нужно сделать заказ:

- по почте, отправив письмо по адресу *123182, Москва-182, а/я 2*;
- или по электронной почте *navigat@aha.ru*.
В письме укажите, какие номера вам нужны, адрес, по которому их нужно отослать, а также общую сумму заказа.

Доставка – по почте, наложенным платежом.
В заявке обязательно укажите почтовый индекс и Ф.И.О.


20 руб.



35 руб.



35 руб.



35 руб.



35 руб.

Владимир Рыжков

Киллер Танк

Жанр	TPS
Издатель	1C, ElectroTECH Multimedia
Разработчик	Alter Ego, ElectroTECH Multimedia
Требуется	P-166, 32Mb RAM, 3D
Рекомендуется	P-II 233, 64Mb RAM
Multiplayer	LAN
	Windows 95, 98

Игрок управляет фантастическим сверхмощным танком, сносящим все на своем пути...
(Надпись на коробке "Киллер Танк")

Когда общительные 1С'овцы показали нам "Киллер Танк", я не понял, что случилось. На зкране был танк, он ездил и стрелял, шустро вертя башней. Солнце – светило, взрывы – гремели, гусеничные следы – оставались. И все. "Где здесь подвох? – подумал я. – Не могут же они выпустить игру об обычном танке, который просто ездит и стреляет..." Оказалось, могут. И, как видите, выпустили. Правда, зта обычная игра-о-танке-который-ездит-и-стреляет все равно оказалась особенной. Киллер Танк – событие. Это настоящий большой 3D-зкшн, качественный, красивый и узнаваемый.



"Волчатник"

В соответствии с канонами жанра, сюжет незамысловат, но навязчив. Будущее. Суперпреступник-ученый творит свои суперпреступления, собираясь, естественно, захватить власть над миром. Для достижения цели у злого гения есть почти уже готовый к использованию девайс... Ну, вы знаете... Обычный девайс для захвата власти над миром. Закончить приготовления ученый намерен при помощи придуманного им же супертанка. На роль танкиста лучше всего подошел старый знакомый ученого, приговоренный к смертной казни водитель-маньяк. Таким образом, все необходимое для долгой и счастливой игры у нас есть. Гусеничное супероружие, с которым мы будем играть, – в наличии, поставщик свежих миссий – тоже, есть даже пилот, который в начале каждой миссии, картинно высунувшись из башенного люка, обозревает будущее поле боя.

Игра строится тоже достаточно просто, в соответствии и по понятиям. Нам показывают очень милые рисованные мультики с кусочками сюжета, затем, летая камерой над местом предстоящей резни, доходчиво объясняют суть задания, и затем отдают управление в наши руки – в руки кровавого маньяка на танке. Задания весьма разнообразны. Более того, в КТ просто нет одинаковых заданий. Здесь тебе и конвоирование, и уничтожение, и езда на время, и уничтожение на скорость, причем в самых разных соотношениях...

Суть

Оружие, боеприпасы, аптечки (зто такие специальные, танковые аптечки...) и разнообразные полезные штуки лихо, по-квейковски, разбросаны меж гор, домов и прочих игровых декораций. Руление танком осуществляется легко и естественно, без всяких там. Мышкой – вертим башню, клавишами – шасси. Едешь, вертишь, выполняешь миссию потихоньку... Местами из-за леса (как вариант – из-за гор) навстречу выскакивает что-нибудь вроде странного танка/аппарата-на-воздушной-подушке/вертолета и вступает с нами в честный бой. Мы тоже вступаем и, естественно, выигрываем. Помните – танк-то "фантастический и сносящий". Но совсем не в зтом сущность нашего Киллер-Танка (прислушайтесь к названию). Можно часами выполнять миссии, смотреть мультики, собирать плазмометы и ракетные установки, сражаться с бронетехникой противника и рушить дома. Можно даже юзать "Киллер Мощь" ("Киллер Мощь", поясню, зто такой "квад", но для Киллер-Танка) и "Энергетический Щит". Но не постигнет сути КТ игрок, ни разу не Затоптавший_Гусеницами_Человечка. Человечки – краса и гордость игры "Киллер Танк". Даже в 1С нам особо заметили, что существует аж пять разновидностей смертей для зтих мелких, хаотически бегающих и забавно кричащих педестрианов. Человечки бывают большими, маленькими, военными, гражданскими, рабочими, в белых халатиках или красных комбинезончиках – всякими бывают. Некоторые разновидности человечков вооружены и могут по нам стрелять. Автоматными очередями и даже ракетами. Но практически не способны нанести сколь-нибудь существенный ущерб. То есть, освободившись от дел с вражескими танками и вертолетами, мы выкраиваем минутку между получением и сдачей миссии, и начинаем собственно играть. Я забыл вам сказать? Конечно же забыл! Главный калибр нашего Киллер-Танка – с бесконечными боеприпасами! Бесконечная пушка, по-





нимаете?! А еще в любой момент можно включать удобный zoom. Особый кайф – "единичка", спаренный пулемет. Однако он, как и все остальные, экзотические и не очень, альтернативные виды оружия, стреляет патронами, неумолимо пересчитываемыми счетчиком боеприпасов в нижнем правом углу. Но вернусь к игре. Итак, мы выкроили минутку между танковым поединком и разрушением местной ГЭС... Приезжаем в наиболее людное место. Останавливаемся. Потревоженные человечки начинают кричать, махать ручками и трогательно посылать безвредные автоматные очереди в нашу сторону. Пули стучат по броне "фантастического и сносящего". Удобный mlook и zoom... Жужжание при переключении на пулемет. И – Танк-Убийца в нашем лице начинает шустро вертеть башней, кося человечков очередями... Прицеливаясь и разнося их в клочья из пушки... Додавливая гусеницами... Поясню: человечек может просто разлететься в клочья, может загореться и побежать, а может – отлететь назад, пробитый пулей. В игре ведется подсчет количества педестрианов, уже убитых игроком. И, наконец, последнее замечание – если мы, к примеру, выполнили на трупе разворот и испачкали человечком обе гусеницы, то потом и кровавый след будет тянуться за обеими. Если же мы задавили когонибудь одной гусеницей, то красной станет лишь соответствующая сторона киллер-танковой колеи... Есть мультиплеер через сеть.

На глаз

"Киллер Танк" – красивая игра. Здесь красивое небо, красивые деревья, горы, дома... Само гусеничное орудие убийства, центральный объект игры, очень даже ничего. Шикарно разлетаются на куски в огненном шаре взорванные танки, вертолеты и все их сородичи. Пейзажи не только хороши, но и разнообразны. То есть, во-первых, нет двух одинаковых мест на каждом конкретном участке, отведенном под миссию, и во-вторых, от миссии к миссии, повинуясь географии сценария, пейзажи друг друга сменяют. Тут и заснеженные таежные просторы, и пустыни, и зеленые склоны гор, и каменистые пространства... Деревья – можно валить и сжигать. Летают птицы, перекати-поле – катаются. Портит впечатление, пожалуй, только звук. Музыка – никакая, лязг гусениц какой-то не смачный, взрывы хоть и ослепительные, но недостаточно грохочущие... И, что самое главное, Человечки кричат наигранно.

Наши

Наши умеют делать игры. Времена "Подземелий Кремля" и Total Control'ов прошли. Теперь есть команды, делающие игры уровня Hired Team, "Аллодов", "Князя" и "Шторма". Ребята из Alter Ego создали игру отличного качества, притом прямо с низкого старта. Хоть теперь, на старости лет, я могу быть уверен, что у нас есть команда, успешно попробовавшая свои силы на серьезном проекте. Попомни мои слова, проницательный читатель, – от них можно ждать шикарной игры. Они умеют делать такие игры.

Игровой интерес	●●●●●●●●○○
Графика	●●●●●●●●●○
Звук и музыка	●●●●●●○○○○
Дизайн	●●●●●●●○○○

Рейтинг 7.9

Время освоения: от 0.5 до 1 часов
Сложность: низкая
Знание английского: не требуется



О времени и о себе,
с присовокуплением рассуждений о пользе
здорового скептицизма

Время иногда выкидывает странные шутки. Возьмем такое простое понятие, как "сейчас". Вы сейчас знаете содержание стратегического раздела, а я сейчас его не знаю. Ну, с "сейчас" все понятно, разное оно у нас с вами. Для вас "сейчас" – когда вы читаете журнал, а для меня – когда я пишу вступительное слово. А вот почему это редактор раздела не знает его содержания перед самой сдачей номера в печать? Цитирую классику ("Двенадцать стульев"): "Всего газета на своих четырех страницах (полосах) могла вместить четыре тысячи четыреста строк. Сюда должно было войти все... По отделам набиралось материалу тысяч на десять строк. Поэтому распределение места на полосах сопровождалось драматическими сценами".



У нас ситуация не столь плачевная (или не столь блестящая), но все же материалов обычно бывает больше, чем может вместить журнал. Поэтому до самого конца достоверно никто не знает, что же войдет в текущий номер, а что перекочует в следующий. Все это я говорю к тому, что не буду рассказывать о содержании раздела (раз вы его лучше меня знаете), а расскажу лучше о том, чего в нем точно нет.

А нет в нем демопревью по Shogun: Total War. Сама демка в редакции появилась своевременно, была тут же проинсталлирована и привела всех без исключения в дикий восторг. Каждый нашел в ней что-то свое. Мое командирское сердце порадовала четкость выполнения самураями строевых приемов с оружием и без оружия, выпускающему редактору приглянулись японские пейзажи (а какие там облака! Microsoft сдохнет от зависти, увидев их). Даже редакционная кошка Соня пыталась пролезть к монитору и промяукать свое авторитетное мнение.

Короче говоря, постановили: такого еще мир не видел, и нужно срочно его (мир) об этом оповестить. Однако в каждом деле необходим здоровый скептицизм, на этот раз роль скептика я взял на себя (я вообще не боюсь слишком много на себя брать). Излагаю свои сомнения, только предупреждаю, что это мое личное, сугубо неофициальное мнение.

Красота – это хорошо. Но за счет чего красота создается? Практика показывает, что в играх красота обычно создается за счет всего остального. Сосредоточившись на разработке умопомрачительного трехмерного движка, разработчики обычно упускают продуманность менеджмента, AI, ну и прочее. Бывают исключения, но редко. А в "Сегуне" этого прочего должно быть навалом – обещаны ведь и продуманная экономическая модель, и дипломатия со шпионажем, и дерево технологий, да еще все это должно четко ложиться на исторические реалии.

Дай Бог, чтобы я ошибался, и разработчики умудрились проработать все аспекты игры так же хорошо, как тактические действия. А вдруг как нет? Получится, что мы, опираясь на демку, игру расхвалим, а в конечном итоге родится что-то вроде Braveheart. Вот почему я не побоялся пойти наперекор общему мнению и даже (страшно сказать) мнению самого Главного Редактора, и демопревью "Сегуна" вы не увидите.

А вообще, надо в корне менять систему изложения материалов об игре в цепочке превью – демопревью – ревю. Обычно ведь как бывает – после появления первых материалов об игре раздаются восторженные крики: "Смотрите, какая великолепная игра нас ожидает! Это же именно то, о чем мы всегда мечтали! Наконец-то мы получим ИГРУ!" После выхода демки восторги несколько утихают, однако высказывания пишущей братии все еще остаются оптимистичными: "Тут у разработчиков не совсем то, что они обещали, но время-то еще есть. Они все исправят, доделают, и мы получим Игру!" Но вот появляется релиз, и слышатся только вздохи: "Опять нас обманули! Снова мы получили совсем не то".

А надо делать наоборот. В превью писать: "Наглые парни из "Имярек" опять пытаются навешать лапши на уши, рассказывая о том, какая нас ожидает великолепная игра. Только мы-то помним, сколько раз они и их коллеги нас обманывали. На сей раз не пройдет, не на таковских напали". В демопревью уже можно слегка и похвалить: "Надо же, игра-то выходит не такой гадкой, как мы ожидали. Кое-что эти парнишки умеют делать". Ну, а получив конечный продукт, можно и похвалить на всю катушку – если, конечно, игра этого заслуживает. А если нет, отругать от души. В первом случае создается видимость объективности и беспристрастности, а во втором – прозорливости и гениальности.

Решено, именно так будут отныне излагаться материалы по всем играм в стратегическом разделе. Если же удастся распространить передовой опыт на весь журнал, а потом и на остальные издания, это позволит постоянно держать разработчиков в напряжении и должно благотворно влиять на качество выпускаемых ими игр.

И последнее: картинка, которая где-то тут должна быть, – это вовсе не мой портрет (хотя и похоже). Но вот тому, кто скажет, откуда эта картинка взята, я вынесу персональную благодарность в приказе (можно и с занесением, если скажете, куда заносить).

Владимир ВЕСЕЛОВ

Константин Подстрешный

Warcraft III ЧаВо



Данный FAQ был составлен на основе фанатских заметок и официальных прессрелизов, пожалуй, он является весьма исчерпывающим источником информации о Warcraft III на сегодняшний день.

Геймплей

В: Будет ли игрок представлять какого-либо персонажа в игре?

О: Нет. Хотя игрок будет управлять героями, он не будет воплощен в определенный персонаж. Это поможет определить Warcraft III как особенную RPG.

В: Геймплей игры будет больше похож на RPG или RTS?

О: Геймплей гораздо больше похож на RTS, чем на RPG. Просто с Warcraft III Blizzard принесет в традиционные RTS такие элементы RPG как квесты и рост уровней. И еще: multiplayer будет гораздо больше похож на RTS, чем single player.

В: Можно ли будет завести юнит в здание?

О: Пока это неизвестно, но, скорее всего, нет. Взгляните на скриншоты – здания ненамного больше, чем юниты, а текстуры натянуты целиком и на двери тоже. Возможно, игрок сможет зайти в некоторые нейтральные здания (что-то наподобие Age of Empires 2? – прим. ред.).

В: Что такое "нейтральные здания"?



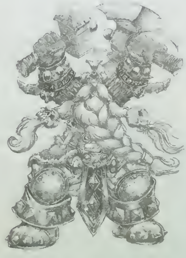
О: Лагеря монстров, фонтаны маны, храмы и пр. Одни здания полезны для игрока, другие опасны, но они не принадлежат ни одной из воюющих сторон.

В: Какие ресурсы будут в игре?

О: Единственный ресурс – золото. Однако будет несколько путей, чтобы его получить, например, убийство монстров (а не только из золотодобывающих шахт).

В: Будут ли в игре читы?

О: Слишком рано дать определенный ответ на этот вопрос. Но, скорее всего, как и в предыдущих играх Blizzard, читы будут для одиночной игры.



В: Как будут работать города? Сможем ли мы строить здания?

О: Если в Warcraft II игрок мог сам построить город, то в Warcraft III города – это группа зданий, используемая для найма юнитов и героев. Города в Warcraft III нейтральны, как в RPG. Они существуют до начала игры и населены нейтральными обывателями, которые обслуживают игрока (продают предметы для героев, апгрейды или позволяют нанимать специальные юниты). Управление городами очень важно для игрока, от этого зависит результат игры. Если же здания в городе разрушены игроком, то жители города сами восстановят их через какое-то время.



Warcraft III.net – лучший фанатский сайт, где вы сможете найти практически все о Warcraft III. Методично собранные статьи, артворки, скриншоты, интервью + отличный дизайн. Основная фишка в том, что авторы сайта закорешились с разработчиками и постоянно выкладывают в Сеть самые свежие новости.

Найти сайт очень просто: http://www.warcraftiii.net/



В: Будет ли "дерево технологий"?

О: Да, но оно будет не таким, как в Warcraft II или Starcraft (предназначенным для того, чтобы строить новые здания.) "Древо технологий" в Warcraft III будет больше похоже на апгрейд зданий, исследование и заучивание новых скилов и спеллов.

В: Будет ли "fog of war"?

О: Да, но он опять же не будет похож на то, что было в Warcraft II или Starcraft. Камера будет привязана к героям, так что игрок будет видеть только то, что может видеть герой.

Расы/Юниты

В: Сколько рас будет? И какие это будут расы?

О: Шесть (и все одинаковой степени важности). Люди, Орки, Демоны, а остальные – секрет :) . Причем раса Людей включает в себя Дварфов и Эльфов, а Орков – Минотавров и Троллей.

В: Вернутся ли герои из Warcraft II?

О: Да. (Но пока ни один из старых героев не был показан народу – прим. ред.).

В: Будут ли юниты из прошлых Warcraft`ов?

О: Из Warcraft II останутся: у людей - footman и knight, а у орков - grunt. Да, еще у орков снова появятся Wolf rider`ы из Warcraft I.

В: Будут ли в игре Огры?

О: Да, "некоторым образом" Огры будут в игре, но они теперь не с Орками. (Одна из трех таинственных рас? – прим. ред.)

В: А Гоблины будут?

О: Да, скорей всего, Гоблины будут. Но они тоже не с Орками. (Если судить по последним артворкам из Blizzard, то Гоблинов мы увидим. Возможно, они будут на стороне Огров – прим. ред.).

Герои

В: А кто, собственно, такие эти герои?

О: Герои – специальные юниты, которых игрок нанимает. В отличие от Warcraft II и Starcraft, герои совсем не "легендарные" или "знаменитые". У них есть особые возможности, они могут использовать специальные предметы, управлять подчиненными и получать экспу.

В: Сколькими героями можно управлять одновременно?

О: Только одним, но сам герой уже управляет непосредственно своими солдатами. (В интервью сайту Gamespot UK разработчики сказали: "По шесть героев каждой стороне" – возможно, говорилось об общем количестве героев для каждой расы – прим. ред.)

В: Сколькими юнитами сможет командовать один герой?

О: Это зависит от показателя "Лидерство". Но лучшие герои смогут командовать 12 юнитами.



В: Что случится, если герой умрет?

О: Он автоматически возродится в ближайшем городе. Любые юниты, которые были вместе с героем, останутся возле места его гибели и будут ждать, пока за ними не вернутся.

Графика

В: Warcraft III будет в 3D?

О: Да. Все в игре (кроме интерфейса) будет в 3D, включая юнитов, почву и пейзаж.

В: Какой 3D-движок использует Blizzard?

О: Свой собственный. Программисты начали над ним работу еще в апреле 1998, после того, как закончили Starcraft.

В: Как работает скелетная и текстурная анимация?

О: Художники рисуют скин юнита и натягивают его на скелет. Вместе с анимацией скелета скин может деформироваться, чем, собственно, и достигается такая реалистичность.

В: Какие преимущества дает система скелетной и текстурной анимации?

О: Владельцы мощных компьютеров и ускорителей увидят плавную анимацию, но она будет оставаться реалистичной и на медленных машинах. Также это поможет создавать юниты в специальном редакторе.

В: А если у меня нет ускорителя?

О: Warcraft III пойдет и в софтварном режиме, но выглядеть будет, конечно, не очень хорошо, особенно если у вас не очень быстрый компьютер. Правда, сейчас довольно тяжело найти быстрый компьютер без акселератора. Но и при программном ускорении, и при аппаратном геймплей будет одинаковым.

В: Как будет действовать камера?

О: Камера будет "привязана" к вашему герою. Игрок не сможет контролировать обзор таким образом, как это было реализовано в других трехмер-





ных играх, например, Myth. Камера сама выберет наилучший вид, а игрок сможет немного подправить ракурс.

В: Какие будут минимальные системные требования?

О: Blizzard ставит цель, чтобы игра шла на Pentium 200 без ускорителя. Но эти требования довольно низки и могут измениться по ходу разработки, как это случилось со Starcraft и Diablo II.

Multiplayer

В: Будут ли все играть в одном большом игровом мире?

О: Нет. Как и в Starcraft, мир будет каждый раз создаваться игроками и существовать до того момента, пока кто-то не выиграет или все игроки не покинут игру. Общего мира или экономики не будет.



В: Сколько игроков сможет играть одновременно?

О: Пока нет точного ответа на этот вопрос, но, возможно, 16 или более. В любом случае игроков должно быть больше восьми, потому что Blizzard позиционирует "большое количество игроков" как одну из главных особенностей в рекламе Warcraft III.

В: Будут ли проводиться турниры?

О: Почти наверняка, особенно учитывая практику со Starcraft.

Разное

В: Будет ли в игре редактор уровней?

О: Да. И не только уровней. В World Design Tool можно будет создавать новые ландшафты, карты, заклинания и юниты.

В: С какого момента происходит действие в игре?

О: Все начинается с середины истории Warcraft Adventures.

В: Над чем еще работает Blizzard?

О: Blizzard "North" полностью занята работой над Diablo II. Blizzard "South" состоит из двух команд. Одна разрабатывает Warcraft III, а вторая занята работой над безымянным проектом. Все, что мы знаем об этом проекте — что это новая разработка, а не Starcraft II или другой Warcraft.

В: Будет ли Starcraft II?

О: Возможно, в будущем, так как сюжетная линия Starcraft не закончена. Но не в ближайший год, потому что разработка может быть начата не раньше, чем будет завершена работа над Warcraft III.

Даты

В: Как давно Blizzard работает над игрой?

О: Работа программистов началась с апреля 1998, когда был закончен Starcraft. Полноценная команда работает над игрой с января 1999.

В: Когда намечен релиз?

О: Сейчас это конец 2000, но, зная Blizzard, можно ожидать задержки релиза. Хотя работа над игрой идет уже год, так что можно надеяться, что если намеченные сроки и отодвинутся, то ненамного.

В: Будет ли демо-версия? И если да, то когда?

О: Если и будет демо-версия (как это было с Diablo и Warcraft 2), то не раньше четвертого квартала.





доц. Хрестоматиков

Дипломатия и дипломаСия

Когда отправляешься на базар за шерстью, смотри, как бы тебя самого не остригли.
М. Сервантес

Есть такое мнение, что дипломатия – это великое искусство говорить много, но при этом не по существу. Что же, в таком случае мы, журналисты (отмечу: ученые журналисты), – почти что дипломаты... При всем при этом в нашем стратегическом подразделении многие тоже считают себя великими дипломатами. А как же! Глупых зулусов вокруг пальца обвели, экологическую маньячку Дейдру обманули, орков, недотеп, облапошили – гении! Только чушь все это. Гении-то мы гении, тут спору нет, но вот дипломатия... нет, эта область в компьютерных играх все еще пребывает в зачаточном состоянии. Стратегии в целом развиваются, видоизменяются, иногда даже шагают вперед (прыгают вбок), а дипломатия – она как была, так и осталась корявой и по-детски наивной дипломаСией (от англ. Diplomacy; см. ниже – игра с одноименным названием, но пока мы говорим не о ней).

Что, собственно, мы имеем? Если вообще имеем, ведь нередко игроку изначально перекрывают доступ к каким-либо внешнеполитическим операциям – знай свое место, вой, с кем по сюжету положено, и помалкивай! Жаждущим же политической славы предоставляется премилая и незамысловатая гамма возможностей: вот "мир", вот "война", вот "альянс" – радуйся, что хоть это дали! В качестве великого и непревзойденного (непревзойденного – только потому, что единственного, не с чем сравнивать) средства дипломатии – классическое "дать на лапу". Вот и вся дипломаСия! Во многих случаях дело вообще не заходит дальше механизма выдачи формальных "разрешений" на ведение войны.

Но даже не это главное. Однобока сама идея сегодняшних стратегий. Почти все они – имперского типа. "Завоюй весь мир, задави конкурентов!" – вот основная мысль. И какая, к черту, тут может быть дипломатия?! Только кривая и примитивная. Почему?

– Потому что сразу вычеркиваются (или упрощаются) все механизмы политической дружбы. Зачем, если в любом случае всех придется уничтожить, если рано или поздно империя разрастется до таких размеров, когда друзья уже не нужны?

– Потому что все дипломаСийные договоры, даже если их придумано больше, нежели обычные "война–мир–альянс" – не более чем ширмы; они как мертвому припарка. Одержимый жаждой власти, жаждой новых завоеваний игрок по определению не обязан выполнять ни одного из них! Он император: как дал слово, так и взял его обратно. Весь вопрос только в том, когда, где и против кого начнется очередная захватническая война. Вокруг этого, в общем-то, тоже можно закрутить неплохую дипломатическую интригу, но на практике, опять же, все будет единолично решать император. Максимум, что сделает в этом случае хорошая игра – это немного поискушает игрока (определенной суммой денег от лица кого-то из "союзников") на предмет принятия того или иного решения.

– Потому что вообще редко где путь дипломатии хоть сколько-нибудь сравним по эффекту с путем воздействия грубой военной силой.

Имперская стратегия – это исключительно абсолютизм. Тут не бывает оппозиции, не бывает политических течений, не бывает деления общества на группы с разными интересами. Так что и с этой стороны дипломаСия оказывается куцей. А что остается? "Переговоры" императоров "с глазу на глаз". И это притом, что дипломатический арсенал микроскопичен, а "интеллект" искусственных оппонентов либо ужасающе прямолинеен, либо "хитро" строится на генераторе случайных чисел.

Впрочем, брызгать ядом по поводу несовершенства игр – занятие бесполезное. Игры есть игры. Жалко только, что мы, проглатывая всю эту дипломаСийную кашку-малашку, привыкаем к ней, считаем, что так и должно быть, что лучше и придумать нельзя. Неправда! Примеров того, чтобы все было сделано по-другому, что-то на ум не приходит (если кто знает – непременно пишите!), но вот вспомнить игры, в которых было хоть что-то интересное с данной точки зрения, можно.

Общий подход

Кошмар, никак не удается обойтись без очередной ссылки на Цивилизацию. Умнейшая, без преувеличений, игра. Там тоже, правда, наиболее хитрые дипломатические комбинации сводились к отысканию благовидного предлога для объявления войны неугодному государству (это если строй – демократия или республика, тут надо сенат как-то перехитрить). Но все-таки это один из лучших вариантов. Задействован, например, целый дипломатический пласт, связанный с обменом технологиями. Он очень важен, особенно на ранних стадиях игры. Дружа с максимальным количеством государств, можно удвоить (иногда утроить, учетверить!) темпы своего технологического роста. Есть еще торговля, обмен картами, есть понятие "репутация". Не все так безнадежно, выходит... Наследники Ц., включая нынешнюю Альфу, недалеко от нее ушли. Что-то добавлялось (выборы всепланетного руководителя, например), что-то убиралось – ничего существенного.

Imperialism (1-й или 2-й, неважно). Эта стратегия обладает весьма занятной и грамотной внешнеполитической системой, которая строится на борьбе империалистических сверхдержав за влияние в "странах третьего мира". Влияние политическое и экономическое. Этим "Империализм" и замечателен, тут одновременно существуют и активно влияют друг на друга, по меньшей мере, три дипломатических, политических и экономических сферы.

– Обычная дипломаСия в отношениях сверхдержав друг с другом.

– Многогранная борьба за влияние в колониях (строительство консульств и посольств, интереснейшая возможность покупки земельных участков и строительства на них, торговля, оформление "субсидий" и т.д.) Кстати, именно из-за разногласий в колониях и вспыхивает здесь большинство войн.

– Борьба за рынки сбыта (тесно увязанная со всей политической ситуацией).

Age of Wonders. Свежий стратегический экземпляр, в котором учитывается уровень "теплоты отношений" каждого правителя с каждой из двенадцати фэнтезийных рас. Тесное взаимопереплетение симпатий и интересов рождает (даже в рамках более чем стандартной дипломаСии) очень приятную систему. Ее достоинства уже описывались в №№ 10 и 12. Но вынужден кое-что добавить: к сожалению, при личном знакомстве все оказалось не так уж здорово. И все из-за сюжета, из-за жестко фиксированных миссий. Что толку в этом кажущемся разнообразии, если все равно сюжет не даст ни на йоту отступить от заложенного где-то в глубинах программы "правильного" пути?



Вот, к примеру, одна история из жизни Хранителей в AoW. Хранители – они за мир и дружбу. Ну, я, наивный, и решил по максимуму "отыграть элаймент". В одной из миссий сразу взял курс на всеобщее примирение. Где-то силой, где-то лаской, где-то экономическими мерами, где-то магией – но добился всеобщей любви и благополучия. Гоблины братались с эльфами, орки были готовы гномов на руках носить. Жалко, живых мертвецов в миссии не было, а то бы и их к общему веселью подключил. Но в итоге все это оказалось ни к чему. Игра чисто военная – при любом раскладе я должен был (обязан!) прикончить предводителя орков и предводителя гоблинов. А в следующей миссии – снова столкнуться с лютой ненавистью этих народов. Вот тебе и дипломатия, одна только видимость...

Космические стратегии весьма часто преподносят интересные сюрпризы. Подход-то, в целом, не меняется, но меняются декорации, и иногда благодаря этому возникают новые элементы. Вот, скажем, недавняя **StarTrek: Birth of the Federation** порадовала детальной и изящно выполненной дипломатической системой. По сути абсолютно стандартной, но, повторюсь, изящной. Можно было, к примеру, одно и то же предложение сформулировать тремя различными способами. Можно было обменяться нотами протеста или даже взаимными оскорблениями. При этом каждый звездный народ имел собственный "характер", что в некоторой степени сказывалось на ходе переговоров.

Еще стоит упомянуть отошедшие от имперского стереотипа стратегии-"индивидуалисты". Это такие, в которых игрок управляет чем-то локальным – отдельным героем или войском, кораблем, звездолетом и т.п. (**Pirates!**, **Star Control 2**, **Паркан** и много других). Часто даже это не стратегии, а нечто на стыке жанров, и замечательны они тем, что дипломатия в них (если таковая предусмотрена) строится чуть-чуть на других принципах. Игрок тут является частью (малой частью) некоего более или менее самостоятельного мира. Его интересы переплетаются с интересами существующих в нем группировок, а на его отношения с каждой из них влияет множество факторов. Имеют место не только формальные переговоры, но и много других ниточек, дергая за которые, игрок может добиваться своих целей. Свободы действий, правда, здесь меньше, очень многое определяется сюжетом, дипломатическими интригами, заранее придуманными сценаристами.

Кстати, если говорить об имперском подходе, то совсем недавно (№ 11) в RPG-разделе звучали созвучные идеи, см. статью *Социальные RPG*.

Дружба

Еще пару слов о дружбе в стратегиях, о том, что подразумевается под красивым словом "альянс". Альянс – союзное объединение государств. У нас это означает чуть более прочный мир, иногда с некоторым дополнительным бонусом (вроде функции дозаправки звездолетов в дружественных космопортах). Согласно имперской традиции, альянс – это не более чем временная мера, рано или поздно окрепшая империя ничтоже сумняшеся раздавит бывших друзей. Раздавит, съест и не поморщится. На сегодняшний день мало что может служить противовесом такому ограниченному подходу к жизни. Разве что хорошая балансировка сил, при которой игроку просто не дадут пренебрегать союзниками. Хочешь выжить – умей дружить. Можно еще привести в пример **Disciples: Sacred Lands**, где поставлен под сомнение сам принцип "а не замочить ли мне всех и вся". Там это возможно, но сопряжено с весьма значительными сложностями.

А вот еще одна стратегия, бородатая и EGA'шная, с которой я недавно познакомился стараниями нашего нынешнего RPG-редактора. **Medieval Lords** – стоящая вещь! В ней присутствует один уникальный элемент, который способен в корне изменить дипломатию и много чего еще в современных стратегиях. Там империи могут распадаться! Данное явление в жизни – вполне закономерное, в играх – раритетное. Государство в Лордах может, скажем, быть поделено между сыновьями умершего короля (с образованием совершенно новых королевств!), отдельные провинции могут откалываться в результате восстаний и т.д.

Что же касается механизмов совместных, кооперативных действий союзников в военной, экономической и других сферах, тут и упомянуть нечего. Так, кое-что кое-где, в основном все определяется продуманностью AI или согласованностью действий партнеров по сетевой игре (чат как комната для дипломатических переговоров).

Послы

Ряд интересных подходов связан с введением в игру послов, с учетом влияния их характеристик (в более простом случае – характеристик самого правителя) на исход переговоров. Характеристики – это, как правило, только "харизма", но даже с нею одной можно существенно обогатить традиционную дипломатию. Так было, например, в **Celtic Tales**, в некоторых других старых стратегиях. Чего-то стоящего в этой сфере можно, по видимому, ожидать от Сегуна (**Shogun: Total War**). Для достижения нужного политического соглашения к одному лорду-*дайме* надо будет прислать буддийского монаха, к другому – гейшу. Тонкая, однако, дипломатия...

Шпионаж и диверсии

Эта смежная с дипломатической область, хотя и зародилась позже, но развивалась более активно. Что неудивительно – с придумыванием разных способов напакостить ближнему в компьютерном мире никогда не тянули. Разведка, шпионаж (в основном, воровство технологий), дезинформация, диверсии, просто воровство, подкуп и организация мятежей – почти везде есть что-нибудь из этого арсенала. Хотя полноценно и эта тема не развита. Может быть, стоит как-нибудь обсудить ее более подробно, тем более что и повод есть – не за горами выход многообещающей стратегии **Shadowpact**.

доц. Хрестоматиков

Diplomacy

Жанр	Походовая Стратегия
Издатель	Hasbro Interactive
Разработчик	Avalon Hill Games
Требуется	P-166 MMX, 32 Mb RAM
Рекомендуется	P-233 MMX, 64 Mb RAM
Multiplayer	IPX, TCP/IP, Hot Seat, PBEM
	Windows 95, 98

А теперь настала пора поговорить об истинной дипломаСии, то есть об игре с названием Diplomacy. Это стратегия, созданная на базе неведомой у нас, но популярной на Западе настольной игры, в которой дипломатии, как и следует из названия, отводится ключевая роль (примерно половина игры). Только сразу дам опровержение: все предыдущее словоблудие затеяно вовсе не для того, чтобы сейчас вот радостно защебетать: ах, наконец-то дипломатия в играх переродится! Хотя... может быть и для этого, но, увы, обломалось... Впрочем, не буду забегать вперед и расскажу о Diplomacy поподробнее.

Первая империалистическая



■ Все послы в сборе. Впечатляющее зрелище

Первая мировая война, 1914–1918 гг. В войну было вовлечено 38 государств. Численность действовавших армий, по официальным данным, превышала 29 миллионов человек (общее число мобилизованных людей – 74 миллиона), суммарные людские потери составили 10 миллионов убитыми и 20 миллионов ранеными и контуженными, это если не считать умерших от голода и жертв порожденных войной революций...

Конфликт закрутился из-за обострения противоречий между "старыми" и "новыми" империалистами – Великобританией и Германией. На стороне Германии выступили Австро-Венгрия (с объявления ею после Сараевского убийства 15(28).07.1914 г. войны Сербии все и началось), Турция, Болгария (с 1915 г.) и др. На стороне Великобритании – Франция и царская Россия (члены так называемой *Антанты* – "тройственного союза"), туда же вошли затем Италия, США, Япония и многие другие государства. Закончилась война 11 ноября 1918 года капитуляцией Германии. А Советская Россия непрерывно воевала против бывших союзников аж до 1920 года (в 1920 г. – разгром Врангеля, кровопролитная Советско-Польская война, которую, кстати, Россия проиграла по большей части из-за политических просчетов).

Теперь краткая сводка по Diplomacy. Место действия – Европа с краешками Африки и Азии (*мировой* войной уже и не пахнет), расчерченная на 60 сухопутных и 20 морских зон. Участники – семь государств. Великобритания, Франция, царская Россия, Германия, Австро-Венгрия (эта образовавшаяся в 1867 году империя распалась после поражения в войне), Турция и Италия. Остальные провинции нейтральные (читай, совершенно беззащитные и беспомощные). Стиль игры – походовые передвижения фишек-армий и фишек-флотов по зонам карты, перемежаемые дипломатической стадией. Игра начинается в 1901 году, есть вариант начала в 1898 году, тут у каждого государства только одна армия и одна провинция. Общая цель – "всех к ногтю!" Подразумевается, что доблестный игрок покажет всем, где раки зимуют, и сделает, скажем, из России-матушки сверхдержаву, владеющую в прямом смысле этого слова всей или хотя бы половиной Европы. Будем столицу в Париж переносить?

Шашки на карте Европы

Военная (не дипломатическая) часть Diplomacy выполнена до предела схематично, но все равно оставляет очень приятное впечатление. Подход необычный, уровень интеллекта оппонентов – достойный, хотя местами с просто позорными провалами.

Правила нашего как бы воргейма стоят того, чтобы рассказать о них подробно. Это только поначалу кажется, будто не надо много ума, чтобы фишки-армии по провинциям двигать. Ан нет, в Diplomacy все хитро устроено. Начнем с того, что помимо обычной команды на перемещение есть еще и команда "поддержать огнем" (support). К примеру, нам не дают покоя лавры Алексея Алексеевича Брусилова (1853–1926 гг.) и мы хотим выбить из Галиции (сегодня эта историческая провинция частично принадлежит Украине, частично – Польше) австро-венгерские войска. Просто двинуть в Галицию войско недостаточно – компьютер в конце хода всего лишь скупо сообщит о том, что был конфликт и каждый остался при своем. Но вот если организовать совместную операцию двух армий – одна двигается в Галицию с Украины, другая (из Варшавы) поддерживает ее, – тогда наступление удастся. Но если и австрияки, в свою очередь, выделят вторую армию в помощь обороняющимся (тоже команда support), снова будет ничья. А Россия может подключить еще и третью армию в Румынии... Короче говоря, битвы в Diplomacy не содержат элемента случайности, побеждает всегда более многочисленная сторона. Правда, команда support может быть сорвана тем, что на саму "армию поддержки" нападут, да и вообще, простота только кажущаяся. На той же Галиции свет клином не сошелся, ее взятие может оказаться невыгодным в общестратегическом плане (этим мы, к примеру, оголим русско-турецкий фронт). Все взаимосвязано, залог успеха – в тщательном продумывании операций, а также в предугадывании возможных действий противника.

Если быть точным, то стадий в игре не две (дипломатическая и военная), а, по меньшей мере, пять.

1) дипломатия (ей посвятим отдельную главу);

2) отдача команд;

3) наблюдение за компьютерным подсчетом общих результатов;

4) разрешение конфликтов. Это если какая-то армия разгромлена, то надо решить, куда отступать (а можно вообще ее расформировать);

5) "производство", заключающееся во вводе на карту новых фишек или снятии лишних.

Дело в том, что величина армии державы определяется тем, сколько ключевых провинций (это такие провинции, где обозначены кружочки-города, их всего 34) захвачено. Подсчет территориальных захватов проводится в конце каждого года. Один год в Diplomacy складывается из двух ходов (стадии 1–4). Потерял за год кружочек – изволь расформировать одну армию; захватил – "производи" одну новую (только в "родных" городах, у России это Москва, Санкт-Петер-

бург, Варшава и Севастополь). Кстати, в одной провинции может находиться только одна армия – ну в точности шашки!

Есть еще ряд тонкостей, связанных с использованием флота. Фишки-флоты передвигаются по морским и прибрежным зонам, есть у них дополнительная команда “конвоирование”. Пример: англичане могут начать игру с захвата “нейтральной” Норвегии, их флот может это сделать самостоятельно, а может “отконвоировать” сухопутную армию через Северное море.

С вами говорит султан Абдул-Хамид

Абдул-Хамид II по прозвищу “кровавый султан” был низложен в 1908 году. А в 1909 году низложен повторно. К чему это? Да так, для справки, ведь именно он будет рулить Турцией в игре (олицетворение AI уровня High). Ну да не в именах и прозвищах дело, и не в революциях, о которых здесь никто не вспоминает. Не вспоминают, и ладно – посмотрим на то, что есть. Из-за чего такое многообещающее название? Каковы глубины дипломатической интриги на заре XX века?

Первая реакция – вздох (вдох) восхищения. Красотища! Приемный покой, чинно сидят послы, колоритнейшие персонажи – покашливают, переглядываются, многозначительно кивают... Ну, думаешь, сейчас начнется Большая политика! После вдоха, уфф, по смыслу вроде как должен следовать выдох. Выдох чего? Разочарования? Нет, до разочарования дело так сразу не доходит. Скорее непонимания. Много чего непонятно.

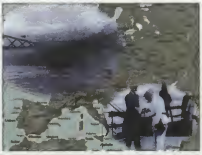
Почему, скажем, в игре, дипломатической наполовину игре, основной принцип – “все против всех”?! Совершеннейший бред. Каждые полгода, во время дипломатической стадии мы заключаем какие-то соглашения. В абсолютно произвольном порядке. Сегодня бьем одних, через год – других. Все до жути условно, так же, как и в описанной выше военной части.

Суть тут такая: мы обмениваемся некими предложениями. Их несколько типов: просьба атаковать или не атаковать определенную провинцию или страну; предложение альянса (вероломно напасть на союзников можно совершенно спокойно); просьба двинуть армию туда-то и туда-то; просьба не перемещать какую-то армию; соглашения о нейтральных зонах и т.д. Самые интересные предложения – это те, в результате которых армии могут вести совместные операции: просьба союзникам поддержать огнем или “отконвоировать” какое-либо наше войско.

Все бы ничего, но зачем нужна вся эта спешка, все эти подгоняющие игрока таймеры? Посол вызывает тебя в комнату для переговоров, ждет полминуты реального времени, затем уходит. Кто не успел, тот опоздал! Переговоры – это тоже вечная спешка. Компьютер говорит “бип” – значит, от посла поступило какое-то предложение. Быстро читаем подслеповатые строчки (а я-то губы раскатал, думал, послы заговорят!), быстро-быстро решаем “да – нет”. Затем еще быстрее жмем кнопочки, формулируя свои предложения. Не успеешь – посол отправится восвояси. В загул на полгода, до следующей задушевной беседы.

Но самое главное вот что: дипломатия здесь в принципе бесполезна! Даже не обязательно включать специальный режим под названием Gun Boat (без дипломатии), можно просто прощелкивать первую стадию и преспокойно выигрывать на самых высоких уровнях сложности. А вся дипломатическая “деятельность” – не более чем порошение мозгов самому себе.

Мне приходит на ум только один вариант, когда дипчасть начнет себя оправдывать. Это если кому-то уж очень понравится боевая diplomacy-система, если такой человек в совершенстве ею овладеет и перейдет уже к фигурам высшего пилотажа. Чтобы, допустим, какой-либо ловкой комбинацией немного улучшить свой победный результат.





■ Ну что, присоединим всю Европу к Российской империи?

На стол!

Благодаря Diplomacy я в очередной раз проникся чувством глубокого уважения к людям, придумывающим настольные игры. И, к сожалению, еще раз убедился, что перенос настолок на PC – занятие малоперспективное. Познакомиться с боевой частью Diplomacy я посоветовал бы всем любителям стратегий. Хотя бы для общего развития. И для тренировки стратегического мышления. Все прекрасно, но! Преподносить такие околоворгеймовые шашки как большую, самостоятельную стратегию – это обман и надувательство! Вот рядом с Сапером или Пасьянсом в Windows она смотрелось бы классно, а так...

Что же касается собственно дипломатии – не то, все не то. С формальной точки зрения, подход прогрессивный. Но не работает. Во всяком случае, не в одиночной игре. По сети – да, можно организовывать очень увлекательные командные игры, чему немало способствуют механизмы организации совместных операций (армия одной страны поддерживает наступление союзников). И баланс сил хороший. Сеть близка по духу к исходной живой настольной игре, поэтому тут получилось все неплохо. Но чтобы игра в целом набрала популярность – это вряд ли. Тут и красавцы-послы не помогут.

Игровой интерес	●●●●●●○○○○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●○○○○
Оригинальность	●●●●●●●●●○

Рейтинг 7.1

Время освоения: от получаса
Сложность: высокая
Знание английского: желательно

Revenant

Invictus: In the Shadow of Olympus

Жанр	RTS/RPG
Издатель	Interplay
Разработчик	Quicksilver
Дата выхода	Не объявлена

Со времен Dungeon Keeper'а многие задают себе и друг другу один, уже порядком надоевший, вопрос: "Как вы относитесь к смешению жанров?" Я тоже задаю его и тут же отвечаю: к смешению жанров я не отношусь, но играть бывает интересно. Вот и компания Interplay решила провести мичуринскую гибридизацию. Это значит попросту совместить (скрестить, слить...) вместе RTS и RPG. Оригинально, нечего сказать. Новый их проект называется Invictus, и действие будет разворачиваться в горах солнечной Гру... я хотел сказать, на берегах солнечной Греции. Нетрудно догадаться, что разработчики игр уже добрались и до покойного Гомера, то есть не до него самого, а до его творчества.

Представьте себе Миф (да, да, Myth; неважно, I или II), которым вовсю заправляют древнегреческие боги вместе с мутантом Voxel + 3D Quicksilver Solids engine, и все это по сюжету "Одиссеи" в вольной переработке от Interplay... Но лучше начать с предыстории.



Скандал в благородном семействе

Тут, в общем-то, ничего сложного нет. Афина, богиня войны и мудрости, положительный и политкорректный персонаж, развлекалась тем, что превращала смертных в Героев, то есть кандидатов на полубогов. Кроме того, она регулярно помогала своему любимчику Одиссею в его нелегальных рейсах по Черному морю. Но начальник местной таможни, Посейдон (шовинист, оппортунист и вообще отрицательный асоциальный тип) злобно воспротивился и заявил, что не намерен мириться с подобной "мохнатой лапой" среди смертных и... словом, он сейчас всех замочит. Казалось бы, чего еще надо? Все предпосылки, чтобы устроить в античном мире небольшой локальный античный Армагеддон с файрболами, массовым безумием, извержением Олимпа, безусловно, армией Мертвых и со всеми вытекающими из экрана неантичными последствиями. То есть Семь Печатей! Четыре Всадника! Гнев Господень! Казни египетские! Содом и... Содома не будет. Поскольку в Interplay сидят люди осторожные, то повеселиться как следует не получится. И Афина, и Посейдон выставляют друг против друга по десять Героев. И наблюдают...

Вы сражаетесь на стороне Афины. Если победите силы бога Моря в трех решающих битвах, то человечество поставит вам памятник. Если победит Посейдон, то памятник поставят человечеству. Наверное, перед воспаленным воображением многих игроков тут же предстают стотысячные армии, сшибающиеся в Последней битве, наступающая фаланга пехоты, атакующая тяжелая кавалерия, катапульты, баллисты, греческий огонь... однако RPG+RTS – это не совсем то же са-









мое, что RTS+RTS. War Party будет состоять не более, чем из 12 юнитов, которых игроку придется развивать всячески и беречь. Этим разработчики хотят "добиться баланса в игре и сделать каждого юнита уникальным, с набором индивидуальных особенностей". Юнитов в игре можно или нанять, или получить в свою армию в результате какого-нибудь quest'а, которых в процессе прохождения обещают неисчислимое множество.

Всего в Invictus'е около 30 различных типов существ. Герои, коих десять на вашей стороне: Одиссей, Геркулес, Орион, Электра, Кадм, Язон, Ахиллес, Ипполита, Гектор и Персей. Каждый может что-то неординарное, например, Геркулес способен вызвать землетрясение (!), Орион насылает на врагов дождь из стрел, Электра (кто бы мог подумать?) швыряется молниями, а вот Кадм оживляет мертвых. Остальных разработчики держат пока под покровом тайны. Кроме Героев, в армию можно нанимать различных проходимцев, как-то: горгон, превращающих в камень всех подряд, ядовитых гарпий, циклопов (они, помнится, в HoMM 2 сварщиками подрабатывали), скелетов, амазонок, кентавров и др.

Сражения в игре будут выглядеть соответствующе. Атакуют, скажем, скелеты. Любой нормальный легат армии приказал бы пехоте сомкнуть щиты и держать строй, бронированной коннице – на фланги, чтобы сдавить клещами неприятеля, а лучникам стрелять непрерывно, дабы завершить разгром. Вместо этого вперед выйдет Геркулес, публично сделает Earthquake, и битву можно считать законченной...

Разработчики ввели в игру множество предметов и артефактов, которыми надо экипировать свою группу. Также присутствуют Objects of Power, взятые прямиком из греко-римской мифологии, такие как Золотые Яблоки, восстанавливающие здоровье, Панацея – универсальное противоядие, Топор Минотавра (крутой топор), позволяющий Герою видеть закрытые области карты. Большинство Предметов Власти связаны с определенным владельцем, так что, нанимая нового персонажа в группу, вы приобретаете какой-либо Object of Power. Иногда.

Invictus очень богат NPC. Просто на каждом углу будут стоять и произносить длинные монологи, ибо нормальной беседы на манер Fallout'а не планируется.

Кстати, само название игры – "Invictus" – взято из одноименной поэмы Вильяма Хенли (William Henley). Мучительно вспомнив латынь, я перевел это слово: "Непобежденный". Многозначительно... С другой стороны, если уж название крутейшей игры, вроде Fallout'а, в вольном переводе на великий и могучий звучит как "Отпад", то все вопросы отпадают (;-)) сами собой.

Не верь глазам своим

Все это удовольствие заслуживает хорошего оформления. И тут Interplay решили преподнести игровой общественности сюрприз. Quicksilver Solids engine, их новый движок, – это "сочетание 3D полигонной графики с воксельной анимацией". Даже представить такое трудно, но звучит потрясно. А в голове почему-то проносятся векторные образы с налепленными на них спрайтовыми текстурами... Но лучше не думать о плохом. Тем более при взгляде на скрины сразу понимаешь, что движок абсолютно новый, и нигде еще такого не видели... а сам потихоньку убираешь с глаз долой диск с Myth II: Soulblighter. Разумеется, вода будет прозрачная, горы объемные и высокие, кровь красная, трава зеленая. Игровое поле возможно вращать и масштабировать. Куча ландшафтов, от лавовых полей и пустынь до костяных миров, что бы это ни значило. Все эффекты совершенно трехмерные со всех позиций. Здесь можно сказать только одно: вот выйдет демо-версия... там и посмотрим. Поглядим.



Владимир ВЕСЕЛОВ

Jagged Alliance 2: Unfinished Business

Жанр	Пошаговая стратегия
Издатель	Бука
Разработчик	SirTech
Дата выхода	Февраль 2000 года



Весть о том, что в недрах компании SirTech создается продолжение Jagged Alliance 2, с молниеносной быстротой облетела все игровые издания. Наверняка вас удивило то, что наш журнал ограничился весьма краткой информацией по поводу этого сенсационного события. Это потому, что телеграфная и почтовая связь с Арулько весьма затруднена, а телефонов там, похоже, вообще нет. Вам не понятно, при чем тут это? Так ведь у нас есть "свой человек" в этой далекой стране, Иван Долвич. Помните его интервью, данное нашему журналу после выхода в свет игры? А теперь позвольте представить вашему вниманию материалы, полученные из Арулько весьма необычным способом.



Читателям "Навигатора игрового мира"

Здравствуйте товарищи читатели! Для начала я хотел бы поблагодарить тех из вас, кто руководил мной и моими товарищами в предыдущих боях. Хотя не у всех это получалось хорошо (а кое у кого и просто плохо), как говорил наш комполка, "дорогу осилит сильный", так что неустанно тренируйтесь, совершенствуйте боевую и поли... Ну, сами знаете что. Тем более что это вам скоро понадобится. Проклятые капиталисты не смирились с тем, что Арулько вновь свободен. Над страной сгущаются тучи, международная реакция стремиться опять одеть ярмо на шею свободолюбивому народу.

Ох, что это я как на митинге заговорил? Хотя, послужили бы с мое в Советской армии, так тоже были бы готовы по любому поводу политически выдержанную речь толкнуть. Ладно, перехожу к делу.

Помните шахты, которые мы захватывали в Арулько? Так вот, эти шахты принадлежали международной корпорации Ricci Mining and Exploration. Ясное дело, империалисты, заправляющие там, не могли смириться с фактом того, что шахты перешли в руки трудящихся. Поскольку законным путем прибрать к рукам общенародное достояние было невозможно, капиталисты решили прибегнуть к проверенному НАТОвскому рецепту –



■ Здесь нам вскорости предстоит бороться за идеалы



■ Ток определяется, кудо может стрелять неприятель

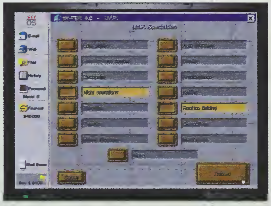
установили в соседней стране пусковые установки крылатых ракет и принялись гвоздить ими по ни в чем не повинным городам и селам.

К счастью участвовавшие в предыдущей кампании бойцы AIM не успели покинуть Арулько (в Сан Моне задержались, кое-какие дела доделать нужно было), и Энрико Чивалдори обратился к нам за помощью. (*Это означает, что есть возможность перенести сейвы из старой игры в новую. При этом вы получите ту команду, с которой закончили войну, со всеми приобретенными навыками, оружием и амуницией.* – Прим. ред.). Конечно, мы все с радостью откликнулись на просьбу законного правителя страны, да вот беда, средств у него пока что не густо. Так что как всегда команде профессионалов придется действовать на самофинансировании.

Первым делом мы запросили подкрепление в AIM и MERC. Как выяснилось, там появилось десять новых наемников, говорят, что среди них есть друзья и родственники старых бойцов. Говорят, что тестирование в IMP стало более простым и удобным. Кроме того, нам сообщили, что вскоре должны появиться новые образцы оружия, а старые будут несколько усовершенствованы (например, снайперская винтовка).

Тракона, страна, в которой нам придется действовать, по площади примерно равна Арулько, но в ней больше занятых морем секторов. Города и поселки, в которых постоянно присутствуют неприятельские силы и имеются принадлежащие врагу здания, занимают около двадцати секторов. В остальных можно встретить только неприятельские патрули. Страна зто горная, так что придется действовать в необычных условиях, на покрытых снегом пространствах, в ущельях и т.п. Впрочем, ветеранам уже приходилось сталкиваться с чем-то подобным в кампании Гуса. (*В игре Jagged Alliance: Deadly Games.* – Прим. ред.).

Согласно предварительному плану кампании, мы не станем захватывать всю Тракону сектор за сектором. Ведь все, что нам нужно, – зто уничтожить установки пусковых ракет. Так что операция планируется как чисто диверсионная, хотя и придется заботиться о средствах к существованию. Командование пока молчит о том, где и как мы будем добывать зти средства; может быть, там тоже какие-



то шахты есть, а может, просто будем зкспроприировать финансы у буржуев.

Пока не удалось установить, не переползла ли часть жуков-мутантов, с которыми нам пришлось не так давно здорово повоевать, из Арулько в Тракону. Надеюсь, что нет. Перетащить фургон Гамоса и джип через горы вряд ли удастся, но на месте мы наверняка найдем какие-то средства передвижения.

Тактически мы будем действовать так же, как и раньше. Только появилась возможность быстро определять опасные и безопасные места, а так же сектора обстрела своего оружия.

Ну вот, товарищи, и все, что я могу вам пока сказать, не раскрывая военную тайну. До встречи в Траконе.

Иван Долвич,
спецкор "Навигатора игрового мира" в Арулько.
Из Сан Моны голубиной почтой.



■ А так – кудо может попость вош боец

Владимир ВЕСЕЛОВ

Battlezone II

Жанр	RTS
Издатель	Activision
Разработчик	Pandemic Studios
Требуется	P-200, 64 Mb RAM
Рекомендуется	P-II 333, 128 Mb RAM
Multiplayer	Modem, IPX, null-modem
	Windows 95, 98

Приказ № 001 по стратегическому разделу НИМ

Поскольку первая часть игры Battlezone была рассмотрена в разделе Action/Arcade, вследствие чего истинные стратеги внимания на нее не обратили, приказываю:

1. Считать первую часть игры вовсе не существовавшей, внимания на нее не обращать, а все упоминания о ней на страницах стратегического раздела карать по законам военного времени.

2. Жанровую принадлежность игры Battlezone II определить как: “Трехмерная стратегия с видом от любого лица в реальном времени и нереальном мире”. Лиц, употребляющих в отношении данной игры определение “Action/Strategy”, “Action с элементами Strategy” и т.д. расстреливать на месте без суда и следствия.

3. Центру Стратегических Исследований провести анализ игры, о ее достоинствах и недостатках широко оповестить игровую общественность.

Главный Стратег

Отчет Центра Стратегических Исследований Навигатора Игрового Мира об изучении игры Battlezone II

Часть I. Заключение технического отдела

Игра Battlezone II (в дальнейшем BZ2) поступила в ЦСИ на оптическом носителе диаметром...

ПРИМЕЧАНИЕ РУКОВОДИТЕЛЯ ЭКСПЕРИМЕНТОМ: описание размеров носителя, его физических характеристик и химического состава не приводятся, как строго секретные.

Поскольку Главный Стратегический Компьютер НИМ в точности соответствует минимальным системным требованиям игры, туда она и была проинсталлирована. Однако по достижении участвовавшим в эксперименте добровольцем шестнадцатой миссии была выявлена практически полная невозможность чем-либо управлять и куда-либо двигаться вследствие предельного торможения (1-2 fps).

Игра была установлена на резервный компьютер, с системными характеристиками, соответствующими графе “Рекомендуется”, только после этого стало возможно дальнейшее продвижение по дереву миссий и полный разгром врага.

Эксперименты с настройкой графики проводились как на том, так и на другом компьютере, в ходе них было выявлено:

1. На железе, соответствующем минимальным системным требованиям, особых красот увидеть не удается. Сведя же графику к минимуму, то есть, отказавшись от всех эффектов, играть можно, хотя при наличии в поле зрения хотя бы 5-6 движущихся объектов начинается быстро прогрессирующее торможение.

2. Торможение значительно усиливается и с появлением большого числа зданий, причем независимо от того, находятся ли они в поле зрения игрока или нет. Особенно сильно снижает количество fps строительство орудийных башен.

3. В стратегическом режиме, то есть при виде сверху в три четверти, торможение менее заметно, однако имеется. При нападении большого числа неприятельских юнитов на базу, имеющую пять-шесть орудийных башен, курсор иногда застывает на месте или двигается рывками, что сильно затрудняет управление боем.

4. На компьютере с характеристиками не ниже “Рекомендуется” можно полюбоваться умопомрачительной графикой (вплоть до динамически изменяющейся погоды, интерьеров заброшенных инопланетянских построек, флоры и фауны и т.д.). Однако для игры лучше выставить средние значения графики, тогда все выглядит достаточно красиво, а торможения нет совсем.

РЕЗОЛЮЦИЯ ГЛАВНОГО СТРАТЕГА: считать графику игры удовлетворительной. Строго указать личному составу ЦСИ на недопустимость излишнего увлечения анализом графики, поскольку для стратегических игр она сугубо вторична.

Звуковое оформление в игре находится на должном уровне, выстрелы из орудий, взрывы, крики раздавливаемых гусеницами водителей звучат реалистично. Команды, передаваемые руководством игроку, вполне разборчивы и отличаются должным уровнем экспрессии. Из-за отсутствия у личного состава ЦСИ зачатков музыкального слуха оценить музыку в игре не представляется возможным. Однако рефлекторное подергивание нижних конечностей одного из добровольцев в момент загрузки очередной миссии указывает на то, что музыка в игре есть, и она вполне на месте.

РЕКОМЕНДАЦИЯ РУКОВОДСТВА ЦСИ: в дальнейшем, во избежание отвлечения подопытных посторонними звуковыми эффектами, привлекать к экспериментам только лиц, лишенных нижних конечностей.





В связи с тем, что продукты компании Activision традиционно отличаются недружелюбным отношением к русифицированной ОС Windows, были проведены соответствующие эксперименты, в ходе которых выявлено:

1. При работе с русской Windows 98 отмечается игнорирование клавиш "Esc", "Пробел" и некоторых других. Вследствие этого пользователи данной ОС лишены доступа к некоторым опциям, а также возможности сохраняться в течение миссии.

2.Точно так же в русской ОС игра не признает наличия на компьютере каких-либо джойстиков и тому подобных девайсов. Наличие мыши игрой не отрицается.

3.Пользователи общеевропейской Windows 98 могут наслаждаться игрой в полном объеме, на зависть всем прочим.

Часть II. Заключение литературного отдела

Подвергнув критическому анализу фабулу и сюжет игры BZ2, наш отдел обнаружил следующее:

на основе русских и американских космических сил были созданы International Space Defense Force (ISDF), однако единственным представителем России в них является commander Yelena Shabaiev. На базу ISDF на Плутоне совершено нападение неизвестного врага, после чего отряд в составе генерала Брэддока, майора Мэнсона, кап.3 ранга Шабаевой и лейтенанта Кука (в качестве последнего и выступает игрок) отправляется в погоню за неприятелем и громит его на нескольких планетах. В четырнадцатой миссии появляется развилка, после которой игрок может выступать как на стороне ISDF (Мэнсон и Шабаева же, выступающие на другой стороне, считаются мятежниками), так и на стороне сционов (гибридов людей и инопланетян), причем в этом варианте мятежником числится генерал Брэддок. Какую линию считать основной – дело вкуса.

ВЫПИСКА ИЗ ЛИЧНОГО ДЕЛА АГЕНТА ФСБ КАПИТАНА ТРЕТЬЕГО РАНГА ШАБАЕВОЙ Е.В.

Агент высшей категории. Хороший семьянин (в ходе выполнения предыдущих заданий имела три семьи, из них одну шведскую). В 19.. году внедрилась в ЦРУ, спровоцировала свое разоблачение, после чего, как и предсказывали аналитики ФСБ, была отправлена на службу в ISDF. Успешно провела операцию по дискредитации руководителя ISDF генерала Брэддока, который вынужден был поднять мятеж и бесславно погиб в бою с объединенными силами людей и сционов.

На основе вышеизложенного литературный отдел дает следующее заключение:

1.Сюжет в игре присутствует.

2.Если сюжет из игры убрать, она не много потеряет.

РЕЗОЛЮЦИЯ ГЛАВНОГО СТРАТЕГА: ставлю в пример всему личному составу ЦСИ литературный отдел за лаконичность и экономию журнального места.

Часть III. Заключение аналитического отдела

Разложив игру на составные части, мы обнаружили в ней два основных блока: тактический, когда игрок ездит на танке и во все вмешивается сам; и стратегический, когда можно руководить подчиненными, забравшись в бункер. Резкого отличия между этими двумя режимами нет, сделаны они на одном и том же движке, только во втором карта местности обозревается в привычном стратегическом виде сверху, и обзор не привязан к какому-либо юниту. Кроме того, в стратегическом режиме можно управлять зданиями и юнитами, кликая на них мышкой.

Чтобы лучше оценить оба режима, мы привлекли к тестированию двух игроков: Танкиста, прекрасно знакомого со всякими симуляторами; и Стратега, предпочитающего чисто стратегические военные действия. Ниже приводятся извлечения из дневников обоих испытуемых.



Из записок Танкиста

Знакомлюсь с машиной. Называется скаут, что-то такое-этакое на воздушной подушке или антигравитации. Движется вперед-назад, поворачивается, стрейфится. Прицел перемещается вверх-вниз, независимо от направления движения.

Управление стандартное. Прицел и повороты на мышке, стрейф и движение на клавиатуре. По умолчанию – стандартное WSAD. Тут же рядышком клавиши прыжка, радара, выбора цели. Все толково, удобно, возражений не вызывает.

Катаюсь по местности. Машина движется плавно, без рывков, в гору медленнее, под гору быстрее. Кренится в нужных местах, прыгает с трамплинов. Сквозь горы и здания проехать не удается, а вот камни и заборы проезжаются без напряга.

Оружие. Сдвоенный пулемет, ракеты. Один слот свободен, наверняка на него мины будут заведены. Переключение оружия правой кнопкой мыши, стрельба левой, тоже стандарт.

Стреляю из пулемета. Красиво смотрятся выбиваемые пулями пыльные фонтанчики. Трассы ракет тоже вполне на уровне. Попадания отмечаются симпатичными разрывами, только повреждения невелики. Надеюсь, дальше мне дадут что-то более мощное.

Режимы обзора. Вид от первого лица. Можно включить и отключить изображение кабины. Вид от третьего лица. Две красные полоски указывают, куда смотрит оружие. Толково. Еще один вид от третьего лица. Чем отличается от предыдущего? Точка обзора плавающая, есть возможность удалять и приближать ее к машине. Так, что еще? Убрать/вывести радарную карту и информационное окно. Ну что же, с обзором и полем зрения все нормально. Поехали в следующую миссию.





Командование юнитами. Каждый юнит висит на функциональной клавише. Это что же получается, не больше десяти подчиненных? Ага, можно однотипные юниты объединять в группы и сажать на одну из клавиш. А сколько их в группу загнать можно? Пять, семь, десять... Понятно, будем считать, что много. А если мне нужно покомандовать отдельным юнитом? Ага, навести на него прицел и нажать "Пробел". А если я его не вижу, как быть? Понятно, выбираем группу, вызываем экстра-меню, получаем список юнитов. Против каждого указано расстояние до него – толково, однако. Выбираю юнит – получаю меню действий. Однако действий не густо: "Следовать за мной", "Следовать в навигационную точку", "Атаковать" да "Удерживать позицию". Впрочем, в бою вполне хватит, и не запутаешься.

"Забери меня", зто, я так понимаю, выгнать водителя и занять его место? Проверим. Ого, а водитель-то не убежал в неизвестном направлении, а залез в оставленную мной машину. Это хорошо, не будет бесхозных танков на поле боя.

А как указать в бою, кого атаковать? Все просто: выбрал группу или юнит, навел прицел на врага, тут же появилась красная линия и подсказка "Атаковать". Нажал "Пробел" и все. А если на свой юнит или здание прицел навести? Линия зеленая, а подсказка гласит: "Охранять". Ну а если не боевым юнитом командовать? От типа зависит – "Обслужить", "Апгрейдить" и т.д. Удобно, черт возьми!

А зданиями как руководить? Да точно так же. Или прицел навел и клавишу нажал, или цифры 1,2,3 дави. Первая меню ресайкла вызывает, всякие гражданские юниты строить; вторая – фабрику, где военные машины производятся; третья арсеналом руководит, в котором разное оружие производится, а потом в любую точку карты сбрасывается.

Эй, а почему это я вдруг в воздух взлетел? Ага, пока я экспериментами занимался, неприятель мою машину подбил, вот я и катапультировался. Что интересно, я не просто в воздухе болтаюсь, а управлять своим полетом могу. Отлетаю подальше от поля боя, приземляюсь. Какое у меня с собой оружие есть? Всего два типа, пулемет и снайперская винтовка. А из арсенала что-нибудь запросить можно? Еще как! Тут тебе и базука, и мортира одноразовая, и ранцевый ракетный двигатель. Короче, и пешком можно со вкусом повоевать.

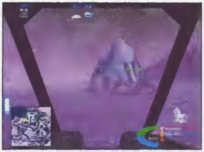
Испытаем-ка снайперскую винтовку. Опускаюсь на колено, справа зкранчик появляется. Смотрю через него на неприятельскую машину, часть ее почему-то в красный цвет окрасилась. А ну-ка я туда пульну. Ого, предсмертный хрип раздался, колпак черным стал, а машина на месте застыла. Это, получается, я ее водителя прикончил. Здорово, жаль, что делать это можно исключительно из снайперской винтовки.

Так, а что с неприятельской бесхозной машиной делать? Попробую-ка я в нее забраться. Получилось! Ого, так тут и на трофейной технике покататься можно! Да еще враги меня за своего принимают и не обстреливают, пока я по ним не пульну. Нет, мне зта игра шибко нравится, тут развернуться во всю ширь можно.

Из записок Стратега

Ох, грехи наши тяжкие!.. И как только зти симуляторщики умудряются и сами воевать, и подчиненными командовать? Тут же голова кругом у кого хочешь пойдет. Вот смотрите, седьмая, далеко не самая сложная миссия. Ставлю ресайкл, пока он разворачивается, заваливаю пару неприятельских юнитов. Теперь быстро строю скавенджер, лично отвожу его к источнику биометалла и даю команду развернуться в зкстрактор. Тем временем на ресайкл опять кто-то напал, так что сломя голову несусь туда, отражать атаку.

Дальше бы надо конструктор строить да базу развивать, а у меня 15% брони осталось, и боеприпасов не густо. Значит, нужно пару ремонтных комплектов в ресайкле произвести и их подобрать. Но и теперь строительством заниматься рано, не будешь же на каждый неприятельский юнит



лично отвлекаться? Стало быть, хотя бы парочку пулеметных туреток произвести нужно, потом собственноручно их в ключевых точках поставить. Вот только теперь можно производить конструктор, строить энергетическую башню, а потом и бункер.

Уф, ну наконец-то я на привычном рабочем месте! Подключаюсь к терминалу бункера и получаю трехмерную карту.

Карта мне нравится. Вообще-то, это даже и не карта, просто взгляд на поле боя в привычном изометрическом виде. А вот в левом нижнем углу действительно карта всего уровня представлена. Кликнул в любом месте – тут же туда и перенесся. Ну, или можно скроллировать общий вид, подведя курсор к кромке экрана. Словом, все как и положено.

И управление привычным стало: мышкой ткнул в юнит – услышал бодрое приветствие. Между прочим, оно разное не только для разных юнитов, а зависит еще и от выполняемых задач. Иногда слышишь "Следую за вами", в другой раз – "Атакую неприятеля", в третий – "Следую в точку". Ну, когда юнит мышкой выбираешь, это не так важно, а вот если вызываешь его через меню, полезно знать, чем он там занимается.

Ну ладно, юнит выбрали, а дальше что? Да все путем. Можно просто ткнуть в точку на карте, он туда и отправится. Можно на неприятельском юните или здании кликнуть – последует его атака. Ну а если щелкнуть на своем, то его охранять будут. Вообще-то, можно и через меню действовать, только это больше нужно для всяких гражданских юнитов.

Возьмем, к примеру, конструктора. Вот вы его мышкой выбрали или по горячей клавише вызвали, тут же слева появляется меню действий. Сначала стандартные для всех "Следовать за мной" и "Идти в навигационную точку", а потом специфические именно для конструктора "Строить", "Апгрейдить" и "Разобрать". Выбираем "Строить" – тут же появляется список всех возможных построек. Причем те, что можно сразу же возводить, зеленым выделены, ну а те, что нельзя – серые. Однако если на такой серой опции щелкнуть (или соответствующую цифровую клавишу нажать), вам не просто скажут "Низзя", а тут же объяснят, почему низзя. Ну, там, энергии маловато и нужно еще одну энергетическую башню построить, или прежде какое-то другое здание возвести надо, ну или просто не хватает ресурсов, причем сразу же скажут, сколько именно не хватает.

А после того, как вы определились, что строить собираетесь, остается только мышкой на местности кликнуть, конструктор туда отправиться и что нужно возведет. Впрочем, место для здания выбрать не так уж и просто. Прежде всего, строить можно лишь на ровном месте, а его иногда совсем немного. Кроме того, все строения, за исключением командных бункеров, можно ставить только рядом друг с другом. Хотя все это вполне традиционно, настоящим стратегам привычно.

Непривычно другое – странная система "Fog of War". Вообще-то, никакого тумана войны тут нет. Всю карту вы прекрасно видите, горы там, реки и озера, развалины какие-то. Но вот ни вражеских зданий, ни юнитов на карте не видно, причем даже тогда, когда ваши юниты с этими зданиями и сооружениями бой ведут. Вот вы послали группу танков в какую-то точку карты. Не доезжая до нее, они ввязались в бой – вы можете наблюдать, как танки по кому-то палят, как кто-то палит по ним, но вот врага не видите. Трассы снарядов уходят в никуда или возникают из ниоткуда.

Только самый хилый ваш юнит, скаут, имеет, как сказано в мануале, "более мощный радар, обладающий повышенным радиусом действия", что позволяет ему показывать вам на стратегической карте неприятельские войска и сооружения. Однако использовать такого разведчика очень непросто: завидев врага, он сразу же стремится в бой, ну а выносится с двух-трех выстрелов из не самого мощного оружия.

В общем, нормально видеть врага можно только на некотором отдалении от своих зданий. Самым большим радиусом обзора обладает командный бункер, к тому же, как я уже говорил, его можно строить на любом отдалении от своих зданий. Закаленным стратегам, некогда тянувшим в C&C стены из мешков с песком от одного угла карты до другого, ничего не стоит протянуть цепочку бункеров, прикрыв каждый парочкой орудийных башен, в любое нужное место. Однако разработчики и тут нашли способ попортить стратегам нервы. В ключевой шестнадцатой миссии на стороне людей после возведения вами бункера за пределами некой зоны в месте строительства тут же вырастает гора. Так что поставить рядом орудийные башни становится невозможно.

Кроме того, бункер на деле вовсе и не бункер. У сционов это более-менее капитальное сооружение, у людей же – просто какая-то продуваемая всеми ветрами беседка, причем входы в нее настолько широкие, что туда может проникать кое-какая неприятельская техника. А уж пули и снаряды летают по всему пространству бункера беспрепятственно. Так что, когда враг атакует вашу базу, находиться в бункере попросту небезопасно. Ну а на тех планетах, где имеется фауна, вас и вовсе могут съесть на боевом посту! Как вам понравится такая запись в личном деле: "Съеден динозавром в командном бункере"?

Но и в тех миссиях, где обошлось без подобных извращений, вас постоянно стараются вытащить из не слишком уютного бункера и посадить в совсем уж неуютный танк. Почти в каждой миссии даются какие-то задания, выполнять которые нужно самолично. Вот вы спокойно занимаетесь обустройством базы, ставите орудийные



башни, возводите завод и арсенал, готовитесь клепать юниты и атаковать неприятеля бронированным кулаком. И тут вдруг приходит сообщение, что танк Шабаевой подбит и вы должны срочно оказать ей помощь. Послать туда все имеющиеся у вас войска? Не поможет, почему-то вы должны ехать к Шабаевой лично (может быть, она просто по вас соскучилась и таким оригинальным способом назначила романтическое свидание?). Ну а поскольку времени на спасательную операцию отводится всего минут пять-десять, приходится бросать налаженное хозяйство и нестись сломя голову выручать сумасбродную даму.

Часть IV. Заключение отдела искусственного интеллекта

Консилиум лучших специалистов в области компьютерного разума исследовал игру BZ2 на предмет обнаружения в ней AI. В ходе многочисленных экспериментов AI обнаружен не был, зато было выявлено сплошное и откровенное жульничество компьютера по отношению к игроку. В подтверждение своего авторитетного мнения указываем на то, что:

1. В отдельные моменты действия неприятеля кажутся весьма разумными, например, атакуя вашу базу, враг может сосредоточиться на уничтожении энергетических башен, после чего вся ваша система обороны окажется неработоспособной. Или, нападая на ваш конвой, противник атакует именно тот транспорт, который вы должны сберечь в целости и сохранности. Но здесь задействованы скрипты, то есть заранее написанные сценарии. В тех же местах, где это не предусмотрено, противник столь же туп, как и во всех прочих играх.

2. Обещанный умопомрачительный алгоритм pathfinding выражается в том, что, если при следовании из одной точки в другую у вашего юнита есть возможность проехать через сильно укрепленные позиции неприятеля, он непременно туда попрется. Ну а вопрос, с какой стороны объезжать встретившуюся на пути гору, как всегда ставит любой юнит в тупик.

3. Сильно поврежденные неприятельские юниты выходят из боя и улетают в за ближайшую горку. Однако, постояв там некоторое время, они возвращаются обратно и тут же гибнут. Правда, если бой идет неподалеку от неприятельской базы, на которой имеется ремонтная яма, противник таскает туда свою полудохлую технику. Зато после ремонта она почему-то остается торчать возле ямы, хотя в двух шагах от нее кипит бой.

4. В ходе боя ваши войска стреляют по неприятелю, не обращая внимания на находящиеся на траектории выстрела свои юниты.



5. Вышеуказанное же жульничество заключается в том, что почти в каждой миссии есть одно или несколько "заколдованных мест", на которых неприятельские юниты постоянно респавнятся. Прекратить этот процесс можно только выполнив какое-то определенное действие, причем иногда совсем в другом углу карты и никак не связанное с респавнящимися юнитами.

6. Так называемая система триггеров развита в игре необычайно. Все миссии обычно проходят по такому сценарию: вначале вам ставятся какие-то задачи; после того, как вы выполнили какую-то из них, поступает новое ЦУ, и приходится заниматься какими-то другими делами. Иногда вам просто талдычут: "Немедленно построй орудийную башню!", а после того, как вы ее построите, в дальнем углу карты происходит какое-то событие, и вам приходится срочно туда лететь. В другом случае начальник вызывает вас на рандеву в какой-то точке, как только вы туда доберетесь, начинаются какие-то неприятные события. Как вы понимаете, если не спешить с выполнением очередной команды, неприятности не начинаются.

7. Триггеров существует великое множество. Какие-то события начинаются только после того, как вы доберетесь до определенной точки, другие связаны с постройкой какого-то здания, третьи завязаны на уничтожении чего-то у неприятеля. В общем, система вполне нормальная, только иногда она приводит к абсурдным ситуациям. Например, в одной из миссий майор Мэнсон призывает вас к себе, после чего вы вместе едете на разведку, попадаете под огонь лучевых башен и быстро погибаете. Чтобы этого избежать, нужно не встречаться с Мэнсоном, а, наклепав побольше юнитов, съездить к башням и уничтожить их. Однако, подъехав к тому месту, где прежде стояли лучевые башни, Мэнсон доходчиво объяснит, какое это опасное оружие, и потребует его уничтожить. Впрочем, в рассмотренном случае Мэнсон, постояв немного и, очевидно, поняв, какую глупость сморозил, поедет дальше. Зато в другой миссии подобное "забегание поперед батьки в пекло" приведет к тому, что придется переигрывать всю миссию сначала "правильным" образом.

Часть V. Резюме руководства ЦСИ

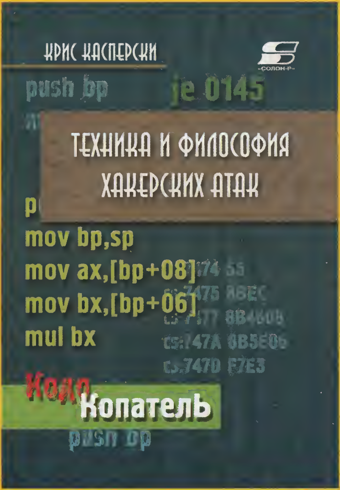
Игра BZ2 в целом произвела на личный состав ЦСИ хорошее впечатление. Неоднократно возникавшие споры на почве доступа к компьютеру с игрой указывают на то, что она пришлась по вкусу многим. Отдельные недостатки игры не портят общего впечатления, хотя мы и надеемся, что все они вскорости будут отфиксены и пропатчены.

РЕЗОЛЮЦИЯ ГЛАВНОГО СТРАТЕГА: Принять к сведению отчет ЦСИ. Рекомендовать игру Battlezone 2 к повсеместному использованию настоящими стратегами. Выношу себе благодарность за умелое руководство экспериментом. Остальных сотрудников руководителям отделов поощрить (или наказать) своей властью.

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Оригинальность

Рейтинг 8.4

Время освоения: от 0.5 до 2.5 часа
Сложность: высокая
Знание английского: желательно


Крис Касперски
push bp
je 0145
Техника и философия хакерских атак
mov bp,sp
mov ax,[bp+08]
mov bx,[bp+06]
mul bx
Код Копатель
push bp

Иван Банников aka Alhok

Wings of Destiny

Жанр	Авиасимулятор
Издатель	Psygnosis
Разработчик	Psygnosis
Требуется	P-200, 32 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	P-II 300, 64Mb RAM
Multiplayer	Modem, Lan, Internet
	Windows 95, 98

Вы когда-нибудь заглядывали на свой чердак? А у вас он есть? Если есть – загляните; может, там вы найдете старый сундук, в котором сокрыты тайны прошлого. Сундук, где лежат награды, полученные вашим дедом за бесстрашные подвиги во время борьбы с фашистской Германией. Или старенький ППШ вашей бабушки, с которым она партизанила в лесах безграничной Родины нашей. Отправьтесь на поиски этого сундука, ищите его везде – может, вам откроется что-то новое неизведанное и страшное...



Кошмар с первого взгляда

К чему это я? Именно так начинается заставка в Wings of Destiny. Какой-то английский хлопец отправляется на чердак и среди старого хлама находит не менее старый сундук. Надо полагать, этот образчик антиквариата принадлежал его деду.

Как вы думаете, что он там нашел? Нет, не награды, не ППШ и даже не пилотку летчика (кто сказал "бормотуху"?). Он нашел там (оцените!) два пластиковых самолетика и пару комиксов о Второй мировой. Такое вот наследство.

Меню игры предстает в форме чемоданчика, украшенного надписями single player, options, multiplayer и quit. В опциях можно выбрать огромное количество видеорежимов, есть возможность варьировать цветовую гамму от 8 бит до 32. Нет только опции настройки джойстика, что для современного симулятора непростительно.

Wings of Destiny вышел сразу после Nations: FC, который был разрекламирован ребятами из Psygnosis по всем правилам современного рынка. О WOD же не было сказано ни слова, и это настораживало. А если учесть, что Nations оказался никчемной игрой (правда, заметим, с хорошей графикой и неплохой моделью повреждений), то ожидать чуда от WOD было бы просто глупостью.

На что смотреть-то?

Думаю, целесообразно начать с графики. Запустив игру в расширении 1152X864 при 32-битной палитре, я ужаснулся! Нет, игр с такой графикой быть уже не должно. Вы не поверите, но на приборной доске хорошо различимы пиксели! Представить страшно, как это все выглядит на меньших разрешениях. Хочется поскорее оторвать взгляд от приборной доски и направить его куда-нибудь вдаль. Не тут-то было! Небо здесь представляет собой некую полоску "какого-либо цвета" (цвет варьируется в зависимости от времени суток). Остается посмотреть на землю... ой, лучше бы я этого не делал.

Описать ландшафт не представляется возможным. Это скопление серых красок походит на ... что угодно, только не землю. На каждую гору приходится максиму три, а то и два полигона (может, я преувеличиваю, но у меня сложилось именно такое впечатление). Более-менее выглядят модели летательных аппаратов. Я намеренно назвал эти машины летательными аппаратами, а не самолетами, потому что самолеты так не летают.

Мой любимый Spitfire падает в штопор при каждом удобном (или неудобном – кому как нравится) случае. Ну не может он при угле поворота в 45 градусов упасть в штопор после полудуги! Про "Мессер" 109G я лучше вообще промолчу...

Звук. Это, извините меня, не звук. Это один сплошной баг. То бомба разрывается километрах в трех от вас с грохотом, достойным стать саундтреком к любому апокалипсису, то работа мотора вашего самолета не слышна вообще. Пулеметы – те как-то странно строчат (иногда с надоедливым скрежетанием, иногда вообще бесшумно).

Игровой процесс. Нет, отсутствие оного

Любая игра называется таковой потому, что в нее играют. И ей можно простить все, если во время этого процесса вы забываете про время, пространство и все остальное. Так было с Red Baron 2. Но так не случится с Wings of Destiny.

Единственная находка разработчиков – это именно те два комикса, которые лежали в "дедушкином" сундуке. Пока вы проходите миссию за миссией в кампании, вам понемногу открывается комикс. Их два – по одному на каждую воюющую сторону. Реплики персонажей этих "литературных произведений" озвучены. Выглядит комикс довольно неплохо, только вот немного напрягает псевдонемецкий акцент в кампании за Люфтваффе.

А вот играть в WOD абсолютно неинтересно. Специфическая летная модель не позволяет делать даже элементарных маневров. Модель повреждений сродни летной, от одного выстрела взрывается зенитная установка, а чтобы сбить самолет, нужно как минимум три прямых очереди в фюзеляж. Прибавьте сюда еще AI из Nations (то есть полное отсутствие какого-либо I у A) – и вы получите то, что геймплеем назвать язык не повернется.

А может, не стоило...

Жалко мне Psygnosis, искренне жалко. Дав жизнь двум проектам, которые обречены на провал, компания обеспечила себе продолжительную мигрень, перетекающую в хроническую апатию, лекарство от которой – только топор. Оба "младенца" умерли скоропостижно. Если Nations сумел дожить до подгузников (исключительно благодаря графике), то Wings Of Destiny умер еще в утробе. Дорогие читатели, не покупайте это [*вырезано корректором*], а то соседи еще долго будут недоумевать – что же за пластинки такие из ваших окон вылетали.

Игровой интерес	1/10
Графика	3/10
Звук и музыка	4/10
Реализм	2/10

Рейтинг 2.5

Время освоения: от 0.5 до 5 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Леонтий Тютелев

Speed Demons

Жанр	Аркадные автогонки
Издатель	Microids
Разработчик	EMG
Требуется	Pentium 233, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 333, 3D
Multiplayer	Сеть
	Windows 95, 98

На наш с вами, самый честный и справедливый суд на Земле представлен очередной махрово-аркадный проект. Такой аркадный, такой откровенно примитивный, что у меня даже нет слов. Остались одни нечленораздельные эмоции и буря звуков. Я стоял посредине редакции и дергался словно человек, у которого попросили прикурить выходцы из летающей тарелки. Руки нервно тряслись, глаза горели неугасимым красным светом, внутри черепной коробки прочно обосновался туман. И кроме него ничегошеньки там больше не было. А ведь в последнее время замучили стрессы, устаешь, знаете ли, подрезать шестисотые "Мерсы" да всяческие "Лексусы", а потом ставить братков на лавэ. Вымогаешь из них деньги, словно заправский судебный пристав (а вы знаете, что это такое?).

Веселье

Сначала я посмотрел и сказал, что плохо. Никуда не годится, крайне отстойно и играпью в себя не подлежит. Сказал, как отрезал. Не знал ведь, что пришивать придется. А пришлось.

Второе пришествие меня за компьютер с запущенными там Speed Demons (Скоростные Демоны), ознаменовалось для последних хорошей вещью. Еще раз просмотрев видеоролик, я проникся. Проникся идеей заправского ковбоя, которому в лом открывать двери гаража перед выездом в люди (именно в люди, а конкретней – в их машины). Каждый раз ворота подлежат быстрейшему и немедленному вышибанию. А потом, как уже говорилось, прямиком в люди. Беспорядки нарушать.

Перейдем к игре. В ведение игрока незамедлительно передаются выдуманные авторами машины. А точнее будет сказать – то, что от них осталось после небольшой "стрижки". Остатки (останки будут позже) можно перечислить, используя пять пальцев. Кузов, колеса, сиденье, двигатель. Автомобиль максимально приспособлен для сумасшедших гонок. Помимо этого, из имеющихся компонентов можно составить свой собственный "болид".

А чего это в них сумасшедшего? Признайтесь, мучает вас этот вопрос. А все! Ролик, кстати, не передает и половины того накала страстей, который присущ игре. В этой примитивнейшей из примитивных аркаде требуется столько концентрации, что ее с лихвой хватило бы на три средних симулятора (или один хороший).

Итак, первое и самое важное. Законы физики посланы авторами... прочь. В результате получаем следующие возможности. Мгновенное ускорение: пара секунд – и мы летим на максимальной скорости. Мгновенное ускорение, независимо от местоположения машины (даже в горку). "Прекрасную" модель повреждений: после того, как вы сподобитесь пролететь пару километров над трассой, выделывая фигуры высшего пилотажа, ударитесь о землю, пролетите еще полкилометра, стукнетесь о гору, проползете сотню метров на крыше и встанете на оставшиеся два колеса (переднее и заднее), машина очень резво продолжит движение. Отличных коров и великолепных овец. Тут любят животных. И любовь эта выражается в том, что они не убиваемы. Стоит, к примеру, стадо коров. Перед ними знак: "Осторожно, коровы". Все как положено. И вдруг – автомобиль! Он вежливо стукает по первым рядам. Животные, весело мыча, уносятся в голубую высь. А потом приземляются, долго прыгая, как баскетбольные мячики. Вот и вся любовь.

Заезд напоминает что-то стремительно дикое и необузданное. На трассе полно препятствий, не оставлены в стороне горки и трамплины (пожалуй, оставлено все другое). Половину заезда вы проводите, отчаянно кувыркаясь в воздухе. Дороги содержат альтернативные маршруты.



Это есть оттяг

Графику Speed Demons нельзя отнести к двум крайностям сегодняшнего дня: отстою либо великолепию. Типичный середняк, которому есть чем похвастаться. Например, огонь из двигателя при переключении передач (никаких глушаков!) или неплохое освещение в режиме ночной гонки. Модели автомобилей носят условный характер, но в атмосферу игры вписываются превосходно. Есть еще прикольные коровы и овцы.

Понравился звук. Двигатель V8 (капота нет, можно полюбоваться) звучит, как полагается, мычат коровы, грохочет молния. В общем, уровень выдержан. До него дотягивает и музыка – развеселое кантри.

В итоге получаем бесшабашную игру, которая дает стопроцентное расслабление и временное избавление от мыслительных процессов. Хотели смачного оттяга за компьютером? Получите Speed Demons!

Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Управление	●●●●●●○○○○

Рейтинг 6.8

Время освоения: 10 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Леонтий Тютелев

The Spirit of Speed

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Microprose
Разработчик	Hasbro Interactive
Требуется	P-233, 32 Mb RAM
Рекомендуется	P-III 450, 64 Mb RAM, 3D Windows 95, 98

Рынок игровых продуктов близок к перенасыщению. Каждая ниша максимально заполнена. Скрещение жанров уже исчерпывает себя. Велика конкуренция. Дабы свести к минимуму риск провалиться с проектом, в который вложены деньги, разработчики нередко обращают внимание на экзотические темы. Примером такого подхода к делу можно считать попытки отдельных личностей "воскресить" соревнования "давно минувших дней". Попытались уже не единожды. Первыми оказались Sierra с Papyrus, отличились и UbiSoft. Наиболее известным творением поджанра является Grand Prix Legends. В целом же эти игрушки нельзя назвать популярными или хитовыми. Они, скорее, любопытны.

Microprose, действуя в своем стиле (непременно шедевр, о каком бы жанре речь ни шла), решили копнуть еще глубже. Нам предложили поучаствовать в довоенных автогонках. В результате получился очень любопытный симулятор. Доводилось ли вам управлять (естественно, в компьютере) гоночным болидом с рабочим объемом двигателя в 24 (!!!) литра, либо автомобилем, оснащенном двумя моторами? Трехступенчатая автоматическая коробка передач, кстати, тоже довольно интересный вариант...

No limits

Эпоха середины тридцатых – действительно весьма любопытная пора автоспорта. Время становления автомобильных соревнований. Ни инженеры, ни гонщики, ни устроители гран-при по большому счету не были ничем ограничены.

Первые могли конструировать болиды так, как это казалось им нужным, – груз многолетних изысканий в данной области не давил на плечи. В результате получались как откровенно "отстойные" образцы, так и подлинные шедевры автомобилестроения, некоторые из которых, тщательно отреставрированные, по сей день хранятся в различных музеях и коллекциях ценителей автомобильного антиквариата.

Гонщики получали в свое распоряжение мощные бескомпромиссные машины, подчинить нрав которых можно было только при наличии очень большого мастерства. Некоторым "монстрам" вполне по силам было развить скорость в 200 миль в час, что даже по сегодняшним стандартам много. К сожалению, ни тормоза, ни подвеска, ни аэродинамика не в силах были поддержать хоть отчасти столь высокий скоростной стандарт. Вот и получалось, что болиды тридцатых становились настоящими машинами смерти. Впрочем, гонщикам-романтикам все было нипочем, они надеялись на случай, характерные круглые очки да кожную каску...

Организаторы в свою очередь представляли болельщикам и пилотам трассы. К сожалению (а для нас – к счастью, современные кольца поднадоели) большинство из них даже с очень сильной натяжкой не могли называться гоночными. Конечно же, специализированные автодромы существовали, но все-таки большая часть треков пролегала по живописным сельским местностям различных стран. Абсолютно никакой безопасности для участников и зрителей. Риск чистой воды. Такие вот соревнования. Идея занятна. Теперь посмотрим, как авторам удалось ее реализовать.

Уступки игрокам

Помните, как сильно смутил нас долго ожидаемый Grand Prix Legends... своим реализмом. Играть в произведение Papyrus без руля и педалей было невозможно. В погоне за реалистичным зайцем авторы, как это нередко случается, позабыли об интересах простого геймера, пусть даже любящего симуляторы. Машину нещадно кидало вдоль и поперек трассы. Оппоненты вели себя идеально – в том плане, что не допускали ошибок и игрока вперед. В общем, несмотря на все неоспоримые достоинства проекта, пользоваться им по назначению, то бишь, просто играть, было невозможно.

Стратегическая промашка Sierra стала той самой ошибкой, на которой не дураки-создатели Spirit of Speed кое-чему научились. Разработчики из Hasbro под чутким руководством Microprose сознательно (зная отношение к делу в последней компании) лишили игру возможности изменить уровень сложности и настроить автомобиль (а возможно ли это было в начале века?). Так и не увидел свет алгоритм повреждений. Получилось несколько примитивно, но все же не настолько, чтобы относить Spirit of Speed к разряду полуаркадных поделок. Эти меры позволили упростить проект. Упростить до такой степени, чтобы игрок не испугался первого же поворота и непременно продолжил управлять диковинными колясками, не отказавшись от непонятного сима после двух минут знакомства.

Справедливости ради стоит признать, что модель поведения автомобиля на трассе – одна из сильных сторон игрушки. Оставляет желать лучшего разве что просчет столкновений



■ Чудная сегодня погодка!



■ Неразбериха в узких поворотах – отнюдь не редкость

с третьими объектами (будь то интерьер трасс либо соперники). В случае контакта авто, как заправский каучуковый мячик, отлетает от препятствия и начинает “собирать шишки”. Случаются молниеносные полеты. В целом, модель столкновений ненатуральна.

Верным путем

И все-таки стратегию создателей игры стоит признать верной. Экзотика хороша лишь в небольших количествах. Ни в коем случае не должно наступать пресыщения необыкновенным, так как это будет раздражать. Вот и игра наша не балует игроков богатством игровых возможностей. Разовая гонка, чемпионат на нескольких трассах (есть возможность ознакомиться с совсем еще молодыми Монцей и Донингтоном образца тридцатых – забавно), да дюжина сценариев. Такого количество опций должно за глаза хватить любому, кто хочет получить представление о старинных соревнованиях.

Хочется акцентировать ваше внимание на последнем варианте игры, на сценариях. Участие в исторических поединках при заранее определенных условиях и требованиях может понравиться тем, у кого нет желания принимать участие в чемпионате, но хочется посмотреть трассы и опробовать машины, поддерживая при этом уровень мотивации на высокой отметке.

Подстать игре и меню. Лаконичная, красивая вещица, оставляющая впечатление законченности и удобства в обращении.

Есть торможение двигателем!

Если бы не управление, игровой процесс можно было смело окрестить аркадным. Соперники беззастенчиво пихаются, совершают порой глупые ошибки, повреждений, как уже говорилось, нет. Хотя, стоп. Есть одно. Если при максимальных оборотах перескочить на одну передачу вниз, двигатель, не выдержав нагрузки, внезапно взорвется, испустив клубы дамы и языки пламени.

Впрочем, вернемся к управлению. Представьте себе, автомобиль очень хорошо тормозит двигателем. Этот аспект нередко игнорируется даже серьезными симами. Тут – без дураков. Приятно войти на пониженной передаче в вираж и без использования тормоза плавно одолеть его, а на выходе поддать газку!

Плохая аэродинамика, высоко расположенный центр тяжести и неважная жесткость кузова (теоретически) не добавляют наслаждения от управления мощной коляской. С машиной надо постоянно бороться. Малейшая ошибка в оценке скорости или промедление с торможением незамедлительно вычеркивают вас из списка соискателей первого места.

Уделено пристальное внимание проработке характеристик двигателей. К примеру, уже упомянутый 24-х литровый “аквариум” выдает максимальный крутящий момент где-то на 2000 оборотах. А “раскручивается” всего-то до 3 тысяч.

Вообще же, наиболее интересными машинами в игре представляются мерседесовские “серебряные стрелы”, произведения Auto Union, Bugatti и, местами, Alfa Romeo. Эти машины действительно напоминают спортивные автомобили, чего не скажешь об остальных.

Интересен дизайн трасс. У меня, например, отвисла челюсть, когда обычная с виду сельская трасса неожиданно переросла в профилированный поворот наскаровской крутизны...

Навеянное умозаключение

Очень удачна графика. Нет иллюзии мультяшности. Глаз радуется многочисленным объектам вдоль трасс, набор которых оригинален для каждого трека. Велико число использованных текстур. Четко проработаны модели автомобилей. При виде изнутри кабины получаем настоящее ретро!

Внимание к маленьким деталям заставляет игрока поверить, что перед ним настоящий мир. Когда едешь по живописной французской дороге, атмосфера “гоночного уик-энда” сразу куда-то испаряется. Появляется желание не торопясь катиться меж двух нарядных обочин, любоваться природой и слушать пение птичек (а их как раз-таки нет),



Одно не радует. Engine весьма требователен к ресурсам компьютера. Для нормальной игры на почти рекомендуемой конфигурации пришлось выставит жалкое для второй TNT разрешение (512*384) и среднюю детализацию. И все равно при большом скоплении автомобилей игрушка ощутимо притормаживала.

Однако в любом случае, даже несмотря на те недочеты и упущения, которые присутствуют в Spirit of Speed, надо отдать создателям игры должное и признать, что Microprose не подмочили свою репутацию, положившись на Hasbro Interactive. Игра получилась довольно самобытная. Самое главное – Spirit of Speed удерживает у монитора. Естественно, в плане играбельности проекту далеко до NFS:HS, но Grand Prix Legends по части игрового интереса обставлен точно.

Оценка	Баллы
Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Управление	●●●●●●●○○○

Рейтинг 7.5

Время освоения: 30 минут
Сложность: высокая
Знание английского: не требуется

Леонтий Тютелев

Test Drive 6

Жанр	Аркадная автогонка
Издатель	Infogrames
Разработчик	Pitbull Syndicate
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II-233, 3D-уск.
Multiplayer	Сеть, модем
	Windows 95, 98



Я снова буду ругаться, буду зол и недоволен. Я буду крайне возмущен, практически до беспредела. Какие иногда позорища подкладывают разработчики нам, доверчивым игрокам, как бесцеремонно и нагло пытаются выбить кровную денежку, и растранжирить ее потом где-то на Канарах, под руку с сексапильными спасательницами. Хотя, быть может, ситуация иная. Предположим, что, люди старались, сутки напролет сидели над проектом, радовались каждому удачному нововведению... заметить которое, увы, можно только вооруженным до зубов взглядом, да и то через микрософт (нет, нет, я вспомнил! Это называется микроскоп) с указанием сведущего.

Короче говоря, друзья мои. Я снова буду ругаться и буду крайне недоволен, ибо принужден рассматривать продолжение игры, которая когда-то всем безумно нравилась, но сейчас, с каждым годом и каждым новым сиквелом или клоном (кому как удобно), вызывает все больше отвращения. Прошу ненавидеть и прогонять – Тест Драйв в своей шестой реинкарнации.

Еще один* способ заработать

Не стану спорить, я предвзят. При желании, игру можно было оценить выше и рецензию написать добрее, но делать этого не буду по одной простой причине. Ребята-создатели халтурят. Причем очень явно. Наглядным примером такого отношения к работе может служить продолжение игры, которую в свое время приняли в некоторой степени миролюбиво исключительно за счет рекламы и имени. Речь, как вы, наверное, догадались, идет о пресловутом "Тест Драйв на бездорожье". Странно, но факт, первая часть этого творения оказалась лучше, чем все продолжения, последнее из которых получилось настолько невразумительным и по всем параметрам позорным, что даже не удостоится рецензирования на страницах нашего с вами журнала.

Так вот. Несмотря на то, что с "легковым подразделением" дела обстоят немногим лучше, негативное мнение о деятельности Pitbull Syndicate сложилось. Да и игра, по большому счету никуда не годится...

Радоваться нечему

Со времен предыдущей серии произошло не так много изменений, блюдо лишь несколько разнообразили приправами, без которых порядком поднадоевший вкус в миг вызвал бы приступ тошноты, срубив до нуля рейтинг игрового интереса.

Что стоит отметить из нововведений? Во-первых, следуя заветам "дядьки-наставника", то есть NFS:HS, юродивый племяш немедля, как только факт засветился в творении EA, обзавелся капиталом.

Как и повелось, вначале денег совсем немного и хватает лишь на машины низшего класса, которые характеризуют относительно невысокая мощность и прекрасная (только теоретически – не в игре) управляемость. К слову, в игре несколько десятков полностью лицензированных автомобилей, и это играет проекту на руку. Потому как некоторые из машин до настоящего момента в игрушках не попадались. Два примера, которые сразу приходят на ум – изысканный Lotus Elise и немецкое купе с пистолетным названием AUDI TT.

Финансовая система в игре незамысловата. Источник доходов – победы в гонках. Расходы – апгрейды или покупка нового автомобиля. Перед каждой гонкой участники делают ставки, образуя призовой фонд. Причем игрок всегда определяет величину взноса для всех участников своим вкладом, а компьютерные оппоненты "отстегивают" в общую копилку идентичные суммы.

Крайне примитивна и ненаглядна система усовершенствований автомобиля. Из-за этого тюнингом не хочется заниматься вообще. Вспомним, к примеру, Viper Racing. Все агрегаты более высокого уровня были красиво нарисованы, и назначение их грамотно разъяснялось. Что мы видим в ТД? Апгрейд двигателя – три уровня, апгрейд под-





вески – три уровня. И так далее. Слабовато.

Игрок начинает карьеру в самой слабенькой лиге и затем, одержав несколько побед, подзаработав и прикупив новую машину, перебирается классом выше. Параллельно этому он получает доступ к новым трассам.

В ТД 6, вы можете выступить на стороне хранителей закона, то есть поиграть за полицию. Что ж, разнообразие – это всегда хорошо, и стоит признать, что некоторое время преследование и последующая поимка лихачей кажутся весьма интересным занятием.

Тех же щей...

После того, как процедура ознакомления с нехитрыми опциями подходит к концу, приходит время приступить к самому неблагодарному в этой игре занятию – поездке по трассам, которые волею разработчиков раскиданы по городам всего мира. Москвы в продолжении нет. По-видимому, совесть замучила-таки доблестных разработчиков, и они решили больше не позориться, украшая обочины улиц нашей столицы средневековыми воинами.

Трассы в игре длинные и ни в коем случае не кольцевые. На каждый участок предусмотрено несколько развилок, призванных сократить или же уменьшить общий маршрут. Не обошлось и без чекпойнтов.

Стартуем мы в обществе нескольких себе подобных соискателей славы и денег. Улицы наполнены городским транспортом разного калибра, вовсю снуют полицейские.

Стражи порядка, в отличие от птиц говорунов, не отличаются умом и сообразительностью, предпочитая кучные, стадные наскоки и непрерывное маневрирование. В принципе, уходить от преследователей несложно. Не доставляют особых хлопот и искусственные оппоненты. Единственное, что напрягает, так это глупый трафик и поведение на трассе собственной машины.

Управление в игре – это отдельная история, уходящая корнями в далекий девяносто восьмой. Ибо до сих пор нет никаких улучшений в этом аспекте, не говоря уж о чем-то кардинально новом. Автомобиль все так же охотно отпрыгивает от стенок и регулярно впадает в дикий, неисправимый занос. Можно пользоваться ручником, но делать это надобно крайне осторожно, так как результатом злоупотребления ручным тормозом становится все тот же занос с последующим ударом об отбойник.

Очень плохо просчитываются объекты на обочинах. Так, у деревьев существует сильное "магнитное поле". Чтобы объехать тривиальный ствол дерева, придется сильно постараться, ибо невидимая его часть долго не отпускает из своих цепких лап кузов автомобиля.

У игрушки откоцали повреждения. Сколько не бейся - результат один и тот же: без ущерба едем дальше (а вот в последнем NFS модель повреждений была впервые внедрена, и это не в малой степени способствовало успеху игры).

Если выносить итог по игровому процессу, то вряд ли вердикт окажется утешительным. Крайне примитивная модель поведения автомобиля, нехитрые соперники, сумбурная полиция. Не шибко интересное занятие – проводить время с этими ингредиентами.

Умри, несчастный!

ТД издавна славится музыкой. Шестая часть не стала исключением. Саундтрек представлен композициями середняков альтернативной и электронной эстрады, наиболее известными из которых могут показаться: однажды засветившиеся в "Карме" Fear Factory да брейк-битовый Cirrus.

Кстати, ребята из FF даже расщедрились на собственный видеоклип. А вот звуковые эффекты – это что-то ужасное. Достаточно услышать звук умирающего мотора (не верю я, что так работает на высоких оборотах двигатель Lotus) дабы понять, что к автомобилям создатели игрушки имеют косвенное отношение.

Редкостным недоразумением является графика. Даже оч-чень высокое разрешение, на которое способна вторая "Тизнтя" с 32 мегами на борту не исправляет ситуации. Блеклые текстуры, невразумительные световые эффекты, плохие модели автомобилей. Все это было вчерашним днем еще на прошлой неделе, а сегодня...

А сегодня пора подводить кое-какие итоги по мыльному сериалу Test Drive. Шестая игра практически не представляет интереса. Поделка откровенно халтурная. Она рассчитана на то, чтобы с минимальными затратами, позаимствовать у нас с вами, простых игроков, денег...

...А, может, у ребят в очередной раз не получилось?



Игровой интерес ●●●●●○○○○○
Графика ●●●●●○○○○○
Звук и музыка ●●●●●●●○○○
Управление ●●●●●○○○○○

Рейтинг 5.2

Время освоения: 1 минута
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Formula One 99

Reckless Driver

Жанр	Аркадная автогонка
Издатель	Psygnosis
Разработчик	Studio 33
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II, 3D-уск.
Multiplayer	Сеть
	Windows 95, 98



■ Потерять контроль над болидом крайне трудно. Надо постараться

Да не спешите вы лезть за лупой. Все верно и правильно там написано. Лично я писал, рукой, которая никогда не дрожит и очень четко подчиняется сигналам, с невероятной скоростью посылаемым развитым, беспрецедентным головным мозгом. Да, именно "аркадная автогонка".

Что, вас пугает такое пренебрежительное обращение первой Формуле? Вы никак не можете припомнить подобного хамства, используемого применительно к игре, посвященной королеве автоспорта. Да, полноте. Имя разработчиков Psygnosis да приставка по кличке PlayStation, а игра Formula 1. Давно это было... Потом игрушка перекочевала на ускоренный комп и обзавелась двумя продолжениями, а точнее – только названия менялись. И вот в канун так называемого "миллениума", чтобы родственникам купить подарки, они вновь заявили о себе...

О любви к благам

Разработчики (и издатели) тоже люди. Это давно подмечено. Она любят много и разнообразно кушать, кормить





и танцевать женщин, ходить в кинематограф и кататься на шикарных авто. То есть предпочитают жизненные блага неурядицам. Но, как и все простые смертные, они сознают, что для этого нужны хрустящие зеленые купюры большого достоинства.

Да, разработчики (и издатели) – тоже люди, но не совсем. От остального населения они отличаются тем, что продают игры, а остальные их покупают, оплачивая, таким образом, вышеуказанные приятности существования. И такое положение вещей разработчиков (и издателей тоже) очень устраивает. Они хотят больше продаж и больше денег.

Проходит время и становится очевидно, что меньшая половина (если половина может быть таковой) указанной части человечества делает для большей все меньше. Игры, серии, миры хиреют и загибаются, а инертный геймер все равно идет и покупает. Что поделать, терпение у него резиновое.

Вот и с новой формулой расклад такой: движок трехлетней давности, тематика, избитая донельзя. Но...

Деградация?

А вначале было так, как это обычно бывает у людей, которым невмоготу сотворить настоящий симулятор, но и аркаду, посвященную первой Формуле выпускать как-то неловко. У них получилось нечто среднее, с головой от коровы и рыбьим хвостом. С виду и рыба и мясо, а на вкус – ни то и ни другое. Именно подобной субстанцией оказалась первая попытка Psygnosis снискать популярность на ниве "какбысимуляторов".

Так называемые продолжения дела с мертвой точки не сдвинули. И вот под конец года 99, многими почему-то причисляемого к началу следующего тысячелетия, у ребят наконец-то получилось. Рассматриваемый симулятор Формулы 1 – чистейшая аркада, как бы парадоксально данное утверждение не звучало. Но хватит досужих рассуждений, обратимся к игре.

Непобедимые стрелки

Следуя настроению, которое сложилось при написании сего материала, вновь начну издалека.

Игрушка располагает официальной лицензией FIA – в нынешнее время отсутствие таковой изначально означает наличие дешевого деревянного креста на бедненькой могилке заживо умершего проекта. Поэтому и силы команд в игре, что несколько странно, отображены правдоподобно. Когда я стартовал с поул-позишн на не самом выдающемся шасси (Sauber) с не самым доведенным мотором (Petronas), ушедший в гонку со второго места М. Шухер (простите, Махер), меня очень резво на прямой обставил, показав красную задницу (так оно и было)... своего Ferrari. А вот когда пришла пора рискованно проходить связки поворотов, чиркая краями протектора о бордюрный камень и нанося непоправимый урон траве на газонах, товарищ в красном поотстал, упрятав подальше свое красное сокровище.

В остальном – без открытий. Все

лицензионные трассы. Воспроизведенный регламент соревнований. Настройки болида, настройки для заезда, флаги, опять же и изменяемая погода. Не забудем еще и повреждения, износ резины и расход топлива. Похоже на симулятор, не правда ли? Действительно, он и есть. До того момента, пока мы не окажемся на трассе.

Уберите флаги

Непосредственно гонка красивым движением руки перечеркивает все то, что так кропотливо и тщательно было создано авторами в интерфейсе. Для полноты аркадной картины нужно добавить парочку штрихов: убрать ненавистные флаги и отключить часть повреждений. Все. Можно даже не отказываться от износа резины и утечки через двигатель топлива. Духа игры не убрать. Это аркада.

А если так, то зачем квалификация, зачем прогревочный круг, зачем все эти ненужные атрибуты симулятора? Начнем гонку с последнего места, и благодаря наглому напору обставим соперников!

В моем случае все произошло именно так. Противники, стадом в 21 голову с уровнем сложности "Эксперт" в течение пяти кругов разделаны под орех в фирменном стиле.

Все-таки, основная фишка – это отключенные флаги. Только они позволяют немножечко пошалить. Всем известно, что на каждой трассе, есть специально отведенные местечки неформального водительского отдыха (питы – формальные). Именно там подуставший шофер может спокойно остановиться, снять запылившийся шлем, чинно включить аварийную сигнализацию, распить бутылочку спирта, протереть забрызганные кровью фары и лобовое стекло, поменять (просто так, от любви к искусству) колесо. А вот хитрый гонщик использует такие ответвления в корыстных целях, предусмотрительно уничтожив все флаги.

Скажите мне, зачем точно проходить мудреную шпильку, подвергая свою нервную систему несильному испытанию? Ведь рядом есть такой симпатичный во всех отношениях срез, и воспользоваться им не грех. "Потайные дороги" присутствуют почти на каждой трассе, играть становиться интересно!

Лихая физика

Очень удачно аккомпанирует выключенным флагам физическая модель и управление машиной.

Физика развивает у игрока склероз: медленно, но верно, с каждым следующим поворотом, с каждым новым кругом, вы забываете о существовании тормоза. В игрушке он просто не нужен. Отпустите газ и торможения двигателем, всегда сопряженного с эффектными огнями из выхлопных труб, за глаза хватит для прохождения практически всех поворотов.

Можно сколько угодно жать на тормоз и ускоряться прямо в повороте. Никаких наказаний в виде спИна или неуправляемости при блокировке колес не предусмотрено. Зато хорошо ощущается скорость. Задники мелькают резво, повороты лихо сменяют друг друга.

Приятное аркадное управление понравится даже зеленым новичкам (кстати, им я разрешаю называть игру симулятором и хвалиться подвигами перед ненцами из округа).

Веселая графика

Ну, а графика со звуком – тоже товарищи аркадные, ко двору прошенные.



■ Благодоря техническому прогрессу в известном тоннеле Моноко появилось цветное освещение

Один из основных тезисов проекта "легкого поведения" (все должно бегать, и бегать быстро) свято соблюден. Игрушка не высказывает претензий даже к железу среднего пошиба, охотно разбегаясь на бывалых Пентиумах. Впрочем, это совсем не удивительно – движочек-то старенький.

Неплох и звук. Ужасно знакомый комментатор, который отмечает исключительно действия сидящего за клавиатурой. Особенно мне понравилось следующее, наполненное волнением и тревогой высказывание: "О-О-О!!! Он двумя колесами проехал по газону!".

Вывод один. Либо над игрой трудились отъявленные циники с неплохим чувством юмора, либо у творцов не все в порядке с головой. Надеюсь, это все же первый вариант.



Ты пальцем покажи

Вот вы прочитали все это и наверняка подумали и желаете сказать: "Ты (как в том анекдоте) не мудри, ты пальцем покажи, а вернее кратко изложи суть. Стоит ли нам, лучшей части населения планеты дорогой, идти и снова обогащать подлых разработчиков (и издателей), позволяя тем ходить в "синему", пить "какаву с чаем" и рулить в "Поршаках"?".

Дайте подумать.

В общем, игрушка неплоха. Только как симулятор она критики не выдерживает вообще. Да и не симулятор это вовсе. Перед нами первый-настоящий-аркадный, про Формулу 1, с быстрой графикой, достаточным звуком и, самое главное, недурственным геймплеем. Проект сгодится для тех, кому не дают покоя лавры М. Хаки (простите, Хена), а осваивать что-то серьезное и продуманное просто в напряг. Такие вот дела.

Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●●○○○○
Управление	●●●●●●●○○○

Рейтинг 6.9

Время освоения: 1 минута
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Леонтий Тютелев, Reckless Driver

Ford Racing

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Empire Interactive
Разработчик	Elite
Требуется	P-200, 32 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	P-II 333, 64 Mb RAM, 3D Windows 95, 98

Странные совпадения то тут, то там дают о себе знать. Одно из последних в моей жизни – последовательный выход двух автомобильных симуляторов, так похожих по исполнению. Первым стал Rally Championship от Magnetic Fields, следом за ним объявился Ford Racing от Empire Interactive. Казалось бы, что общего может быть между игрушками, которые посвящены диаметрально противоположным видам соревнований: ралли и кольцевым гонкам? Однако общее, как выяснилось, все же есть...

В процессе ознакомления с Ford Racing мое удивление росло медленно, но верно. Как и Rally Championship, игра потрясающе красива, в ней множество прекрасных автомобилей, богатые игровые возможности... Но и еще раз НО. Крайне неудачно выполнена физическая модель, хромает управление, никуда не годится звук. Впрочем, все это не дает мне права удовлетвориться написанным и немедленно приступить к предвзятой оценке симулятора, разместив рейтинги на оставшихся двух (почти) страницах. Давайте-ка лучше тщательно осмотрим Ford Racing. – *Л.Т.*

Давайте!!! – *R.D.*

Ба! Знакомые все морды! – R.D.

Как-то так получилось, но внимания на ФИО разработчика я не обратил. Запустил игрушку, приступил к процессу. Разглядываю машины (большая часть в нехарактерном для симуляторов стиле оказалась закрытой).

В режиме Quick Race четыре транспортных средства. Малютка "Ка", старый "Эскорт", любимый братвой "Эксплошка" (Explorer) да какой-то пикап спортивного вида. Выбор небольшой, но оригинальный. Думаю, не надо пояснять, что все автомобили произведены на заводах корпорации "Форд". Впрочем, может быть, кто не знает: все автомобили произведены на заводах корпорации "Форд".

В общем, странным мне показалось, что машины заперты. Что-то это мне сильно напомнило. Ну да ладно. Все проклятые грезы. Дай, думаю, поиграю.

Выбрал трассу East Cost, там вся крутая негритянская братва тусуется. Сел за руль понтового "Эксплошки". Гляжу, красота вокруг неописуенная. Машинки – что твои хохломские росписи. По такому случаю, смекнул я, стоит побаловаться видом из глаз пилота. Потыкал на кнопочки – не тут-то было. Обломитесь, товарищ, по полной программе. Только паря над машиной, только сидя, свесив ноги с переднего бампера. Внутрь – исключительно для дядь с большой красной ксивой да жетоном РУОПовца, кои я пропил еще лет как ...дцать назад. В общем, игрушка подбивает колья к аркадам – это стало мне понятно.

Поехал я. Джип разогнался, нехарактерно попискивая мотором, словно маленький машин "Ока". Неподражаемой мощи в возгласе движка мною прочувствованно не было. Далее наступил черед первого поворота (первый поворот – это как... или, что чаще, никак). В случае с КФ ("Катающимся Фордом" – при небольшом желании название игры можно перевести даже так) вышел второй случай (кто сказал – тавтология?). Машина, несмотря на так называемый "спортивный пакет", кинулась на близлежащую стену, продемонстрировав крутой норов и очевидную "недостаточную управляемость". Поведение ее оказалось на редкость неадекватным не то что для симулятора – для средней аркады. Автомобиль всегда норовил соскочить в занос и в итоге соскакивал. Причем, независимо от модели, поведение его оставалось верным единому набору принципов.

И тут меня осенило. Непонятным образом, но очень отчетливо и со стопроцентной уверенностью всплыло в голове название разработчика. Elite... Вот оно что. Как, вы еще не вспомнили? Grand Touring, товарищи. Незадачливый убийца не выходившего на PC Grand Tourismo. Вот откуда есть пошел Ford Racing. Да, хреновая у него родословная, честное слово. Омраченный, я передал клавиатуру местному "редактору"...

Быт – Л.Т.

Да, мне действительно передали клавиатуру, вынудив вести рассказ о совсем не интересной "бытовой" части игры. При кажущейся проработке интерфейса то и дело всплывают маленькие, но противные огрехи. Например, из основного меню мы ни в коем случае не получим доступа к опциям. А когда попадем в настройки, не сможем нормально установить геймпад (поэтому мне передали клавиатуру). Ускорение и тормоз намертво приклеены к стрелкам вверх и, соответственно, вниз. Интересно, разработчики действительно так играют? Одним пальцем ухищряясь нажимать во все четыре направления "крестика" геймпада?

Как мы уже заметили выше, первоначально все автомобили сокрыты от глаз играющего. Но, даже перелисты-



■ Если один из них игрок, догодойтесь, кто проиграет?



■ Зо красивым лобовым стеклом обосноволся похожий но себя гонщик с бегоющим взглядом (может, своровол чего?)

вая названия недоступных автомобилей, можно найти несуразность. Откуда в 1997 году от Рождества Христова взялся на свет свеженький еще Ford Focus, да к тому же в спортивном исполнении, который дебютировал в конце 1998 года? Пустячок, а неприятно.

Если остановиться поподробнее на представленных машинах, то список следует признать внушительным. В игре есть спортивные варианты почти всей продукции компании "Форд". Причем версии различаются еще и годом выпуска. Соответственно, должны быть какие-то изменения в характеристиках двигателя, тормозах, управляемости. К сожалению, их практически нет. Более современные модификации едут разве что быстрее предшественников. Если наберетесь терпения, то сможете прокатиться на Mondeo, Focus, Puma, Taurus, Mustang, Fiesta...

Основным режимом игры является чемпионат. Для каждой машины предусмотрены свои лиги, есть и открытые первенства. Продвигаясь по иерархии классов, вы получаете доступ к новым авто и трассам. Треки в игре – плод фантазии разработчиков. Тем не менее, неудачными автодромы назвать нельзя. Кольца не слишком длинные и совсем не овальные, что для американской (по духу) игры уже хорошо.

Тазик в студию – R.D.

Теперь слово снова беру я, ваш любимый Reckless Driver, дабы еще и еще обличать игру.

Покинув Quick Race, я самоотверженно начал карьеру заводского гонщика. Сперва обставил незадачливых оппонентов на первом уровне (три трассы по три круга – и это названо гордым словом "чемпионат"?), выиграл Escort. Положил всех на нем, взял Focus.

При этом я не получал ровным счетом никакого удовольствия от игры. Управление в Ford Racing – примитив, не имеющий ничего общего с реальностью. Мой "Зипер" ручной переборки идет лучше здешних кольцевиков.

Двигатели у всех машин работают (сравнение будет неожиданным) словно пластилиновые. Потихоньку (!), без надрывного возгласа раскручиваются до 9 тысяч оборотов, передачи переключаются плавно, словно задействован автомат. А машина едет как по маслу. В смысле, создается впечатление, что авто плывет по асфальту. В поворотах же, чуть что не так – непременно голимый занос. Я знаю, что злой, но вердикт суров: управление в игре – полнейшее недоразумение. Разницы между легкими переднеприводными машинами и тяжелыми заднеприводными фактически нет. Физическая модель абсолютно ненатуральна. Все это не мешает с наслаждением рассматривать потрясающие по красоте задники и сверкающие машины. Играть же в это – увольте!!!

Красиво, но глупо – Л.Т.

Все, он ушел, игра его взбесила. Дописывать придется мне.

Что еще можно добавить к вышесказанному?

Во-первых, конечно же, графическая реализация. Тут Ford Racing хорош. Модели автомобилей (как быстро меняются лидеры!) лучше, чем в STCC, и на равных конкурируют с Rally Championship. Отлично проработаны трассы и объекты заднего плана. Невооруженным глазом заметен профессионализм художников, ответственных за текстуры, – вид на трек роднит монитор с телевизором. И я не удивлюсь, если мне скажут, что применялись фотореалистичные текстуры.

Возвращаясь к тщательности проработки автомобилей, нельзя не вспомнить прозрачные стекла, сидящего внутри пилота с фотографическим лицом. Так хочется попробовать проехать с видом из кабины. Ан нет! На это силенок у программистов явно не хватило (кстати, торпеда на все автомобили одна).

А вот качество звука не идет ни в какое сравнение с графическим великолепием. Главный минус – невнятные моторы, второе недоразумение – отвратительный визг покрышек в поворотах. Ну, а для кучи – глухой стук при столкновениях (даже если врезаться в ряды покрышек, установленных в особо опасных поворотах, раздастся абсолютно неуместный тут лязг).



■ Концептуольный GT 90. Его вом срозу никто не дост

AI можно охарактеризовать как нечто среднее и не выдающееся. Автомобили соперников оказываются гораздо устойчивее наших, искусственные гонщики иногда допускают ошибки. Беда всех средних симов – полная беспомощность компьютерных пилотов на скоростных участках трасс – обставляются "пачками".

В общем, уважаемые телезрители, Ford Racing при всем желании нельзя назвать удачной разработкой, так как игра неинтересна. Некоторые положительные моменты (графика, автомобили) тонут в море отрицательных, главными среди которых выступают управление и реализм (а вернее, отсутствие такового). Теоретически интересная игра на проверку оказалась абсолютно не запоминающейся красивой пустышкой, которой можно только любоваться.

Игровой интерес	●●●●●●○○○○
Графика	●●●●●●●●●○
Звук и музыка	●●●●●●○○○○
Управление	●●●●●○○○○○

Рейтинг 6.6

Время освоения: от 0.5 до 5 чосов
Сложность: средняя
Зноние онглийского: не требуется

Антон Анатольевич

Go Kart Challenge

Жанр	Аркадные гонки
Издатель	Data Becker
Разработчик	Kritzelkratz 3000
Требуется	P-200, 16 Mb RAM
Рекомендуется	P-233, 32 Mb RAM, 3Dfx
Multiplayer	LAN, TCP/IP
	Windows 95, 98

Давненько нам уже не попадалось настоящего, высокопрофессионального, стопроцентного отстоя. Ибо что есть отстой? Просто плохая игрушка? Ни в коем случае! В натуральном отстое нет ни одной удачной черты, выбивающейся из общего отстойного фона. В нем все отстойно, и потому – гармонично. Именно такой продукт и попал в наши истосковавшиеся по нормальному отстою руки.

Перед беднягами-разработчиками, видимо, стояла серьезная дилемма. Делать игрушку в жанре мото- или автосимуляторов слишком опасно из-за крайне обострившейся там конкуренции. Тогда почему бы не сотворить нечто, предлагающее игроку покататься на картах? Конкуренции, считай, никакой, а значит, появятся и покупатели.

Скажу сразу, что просмотр заставки и исследование основного меню не предвещает ничего трагичного. Они не слишком сложны (можно даже обозвать их несколько примитивными), но в целом вполне приемлемы. Самое интересное начинается, когда вас, наконец, пускают порулить...

Зарвавшийся геймер сразу обнаруживает массу интересных вещей. Например, графика. Она выглядит жутко устаревшей. Несмотря на вполне трехмерную модель карта и гонщика, внешний вид игры оставляет желать много лучшего. Бросаются в глаза какие-то примитивные строения из нескольких полигонов, что стоят по бокам трассы. Нельзя не заметить отсутствия нормальных текстур и бэкграундов.

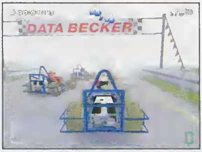


Сами трассы тоже не могут похвастать разнообразием – унылая плоская прямая, сдобренная кое-где поворотами под прямым углом и коротенькими подъемами и спусками. Отсутствуют как факт ставшие уже привычными эффекты вроде пыли из-под колес или бликов от солнца. Точнее, пыль вроде бы есть, но реализована она настолько плохо, что лучше бы ее не было совсем, а отсутствие бликов можно легко объяснить отсутствием солнца, ибо катаетесь вы всегда в густом тумане, независимо от погоды. В общем, графика присутствует только в том необходимом объеме, который нужен был для того, чтобы сказать, что в игрушке есть графика. И графика эта отстойна.

Одно из самых удачных авторских нововведений – абсолютно революционная физическая модель. Смело можно сказать, что такого мы еще не видели. При нажатии на кнопку вправо (влево), карт какое-то время стрейфится (!!!) в соответствующем направлении, и только через пару секунд начинается собственно поворот. Великолепные достижения авторов в области физики подтверждаются еще и тем, что вам совсем не понадобится кнопка тормоза. Ибо любой поворот можно вполне успешно пройти, совсем не сбавляя скорости. Вы сможете закончить игру, ни разу не воспользовавшись этой столь необходимой в других симуляторах возможностью! Налицо экономия ресурса клавиатуры.

Сильно порадовал обсчет столкновений, которые иногда случаются в процессе гонки. Виновные в преступлении карты раскидываются по краям трассы, как будто это не карты, а что-нибудь очень резиновое и упругое. Одновременно с этим происходит резкий сброс скорости. Короче, не врезайтесь ни в кого, братья-пилоты, иначе это страшное зрелище может нанести некоторый урон вашей психике...

Интересно решено дело с питстопами. Небольшой "карман" на трассе, который и является боксами, заполнен некими летающими в воздухе зеленоватыми предметами с изображением частей автомобился. На ходу подобрав нужный предмет, можно "подлечить" соответствующую часть вашего драндулета. Никаких следов команды, которая, по идее, и должна производить ремонт, замечено не было.



Да, я забыл упомянуть, зачем вообще нужны питстопы. Дело в том, что в игре предусмотрена модель повреждений, которая, теоретически, должна ухудшать управляемость автомобиля в случае, например, потери трех из четырех колес. Она честно старается это делать, но получается у нее откровенно слабо. Видимо, программист, писавший эту часть кода, был в душе милосерден. Короче, после самого серьезного столкновения или даже двух самых серьезных столкновений вы вполне сможете доковылять до пита и подобрать иконку, которая в мгновение ока починит ваше разваливающееся корыто. Внешне это проявится в том, что отчаянно вихлявшие до ремонта колеса начнут вести себя более пристойно. Управляемость останется на прежнем уровне, и единственным результатом ремонта будет некоторое увеличение скорости карта.

В общем, игрушка сильно напоминает какую-нибудь шароварную поделку. Я сильно сомневаюсь, что найдется сколько-нибудь значительное число людей, которые положительно отнесутся к этому продукту... Одно хорошо – грузится он быстро и на диске занимает совсем мало. Посему, если мощи вашего компьютера не хватает ни на одну из современных игрушек, можете вспомнить детские годы и попробовать GoKart

Игровой интерес	●●●○○○○○○○
Графика	●●○○○○○○○○
Звук и музыка	●●●○○○○○○○
Реализм	●●○○○○○○○○

Рейтинг 2.5

Время освоения: 5 минут
Сложность: низкая
Знание английского: не требуется

SARGONA

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

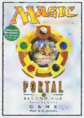
Уважаемые читатели!

У вас есть удобная возможность приобрести комплекты настольных карточных игр и аксессуаров к ним.

Magic: The Gathering

Уровень STARTER (для начинающих)

GAME BOX



PORTAL SECOND AGE
код товара 101
цена 6 у.е.
две колоды по тридцать карт правила, руководство на русском языке, один бустер

Preconstructed deck



PORTAL SECOND AGE
код товара 104
цена 8 у.е.
60 карт

BOOSTER



PORTAL SECOND AGE
код товара 102
цена 4 у.е.

BOOSTER



PORTAL I
код товара 103
цена 4 у.е.

GAME BOX



PORTAL III
код товара 201
цена 10 у.е.
две колоды по тридцать карт правила, руководство

Preconstructed deck



PORTAL III
код товара 202
цена 8 у.е.

BOOSTER



PORTAL III
код товара 203
цена 4 у.е.

GAME BOX



STARTER
код товара 301
цена 10 у.е.

BOOSTER



STARTER
код товара 302
цена 4 у.е.

Theme deck



STARTER
код товара 304
цена 7 у.е.

Подарочный набор



STARTER
код товара 303
цена 17 у.е.
gamebox, starter, видеокасета с правилами

Уровень ADVANCED и EXPERT

GAME BOX



CLASSIC SIXTH EDITION
код товара 501
цена 11 у.е.
две колоды по сорок карт правила, руководство

STARTER



CLASSIC SIXTH EDITION
код товара 502
цена 11 у.е.
75 карт

BOOSTER



CLASSIC SIXTH EDITION
код товара 503
цена 4 у.е.

Уровень ADVANCED и EXPERT

BOOSTER



FIFTH EDITION
код товара 602
цена 4 у.е.

STARTER



MERCADIAN MASQUES
код товара 701
цена 11 у.е.
75 карт

BOOSTER



MERCADIAN MASQUES
код товара 702
цена 4 у.е.

Preconstructed deck



URZA'S DESTINY
код товара 801
цена 11 у.е
60 карт

BOOSTER



URZA'S DESTINY
код товара 802
цена 4 у.е.

Preconstructed deck



URZA'S LEGACY
код товара 901
цена 11 у.е.
60 карт

BOOSTER



URZA'S LEGACY
код товара 902
цена 4 у.е.

Preconstructed deck



URZA'S SAGA
код товара 1001
цена 11 у.е.
60 карт, правила и руководство

STARTER



URZA'S SAGA
код товара 1002
цена 11 у.е.
75 карт

BOOSTER



URZA'S SAGA
код товара 1003
цена 4 у.е.

STARTER



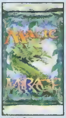
TEMPEST
код товара 1102
цена 10 у.е.
60 карт

BOOSTER



TEMPEST
код товара 1103
цена 4 у.е.

BOOSTER



MIRAGE
код товара 1202
цена 4 у.е.

BOOSTER



STRONGHOLD
код товара 1302
цена 4 у.е.

BOOSTER



EXODUS
код товара 1402
цена 4 у.е.

GAME BOX
Включает в себя две готовые колоды. В некоторые редакции дополнительно входят бустер и полные правила.

STARTER
Комплект из 60-75 свободно набранных карт, в том числе включает и "земли"
Не путать с уровнем STARTER и расширением STARTER.

PRECONSTRUCTED DECK
Готовая колода – набор из 60 специально подобранных карт определенных цветов с "землями".

BOOSTER
Набор из 15 свободно набранных карт. В него входят одна "редкая" карта, три "необычных" и одиннадцать "обычных" карт.

БЛАНК ЗАКАЗА

Почтовый индекс__________ Адрес__________

Ф.И.О. __________

Телефон__________ E-mail__________

Прошу выслать по указанному мной адресу следующие наименования
Код товара, Наименование товара, Кол-во ,Стоимость (у.е.), Курс ЦБ на день оплаты, Дата оплаты, Общая стоимость заказанного товара, (р. к.)

По вопросам выполнения заказа обращайтесь по тел. (095) 190-9768 или E-mail: navigat@aha.ru

STAR WARS



- SPECIAL EDITION starter код товара 1801 цена 14 у.е. 60 карт
- UNLIMITED starter код товара 1802 цена 16 у.е. 60 карт
- YOUNG JEDI starter код товара 1803 цена 16 у.е.
- HOTH бустер код товара 1804 цена 4 у.е.
- YOUNG JEDI бустер код товара 1805 цена 4 у.е.
- SPECIAL EDITION бустер код товара 1806 цена 4 у.е.
- UNLIMITED бустер код товара 1807 цена 4 у.е.
- NEW HOPE бустер код товара 1808 цена 4 у.е.
- JABBA'S PALACE бустер код товара 1809 цена 4 у.е.

BABYLON 5



- STARTER DECK код товара 2001 цена 10 у.е. 60 карт
- PSI CORPS starter код товара 2002 цена 12 у.е. 60 карт
- GREAT WAR - PCD (готовая колода) код товара 2003 цена 10 у.е.
- THE SHADOWS бустер код товара 2004 цена 4 у.е.
- GREAT WAR бустер код товара 2005 цена 4 у.е.
- Deluxe Booster Pack бустер код товара 2006 цена 4 у.е.
- PSY CORPS бустер код товара 2007 цена 4 у.е.

BATTLETECH

STARTER



LIMITED код товара 1510 цена 11 у.е.

BATTLETECH



- **Preconstructed deck** — COMMANDER's EDITION код товара 1501 цена 11 у.е. 60 карт+кубики
- **STARTER** — UNLIMITED код товара 1502 цена 10 у.е. 60 карт
- **BOOSTER** — UNLIMITED код товара 1503 цена 4 у.е.
- **BOOSTER** — MECHWARRIOR код товара 1504 цена 4 у.е.
- **BOOSTER** — MERCENARIES код товара 1505 цена 4 у.е.
- **BOOSTER** — COMMANDER EDITION код товара 1506 цена 4 у.е.
- **BOOSTER** — COUNTERSTRIKE код товара 1507 цена 4 у.е.
- **BOOSTER** — ARSENAL код товара 1508 цена 4 у.е.
- **BOOSTER** — CRUSADE код товара 1509 цена 4 у.е.

MIDDLE EARTH



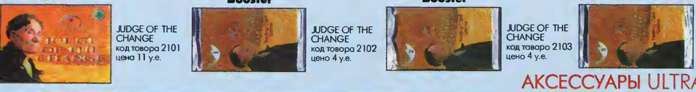
- **GAME BOX** — THE BARLOG код товара 1601 цена 20 у.е.
- **BOOSTER** — THE WIZARDS код товара 1602 цена 4 у.е.
- **BOOSTER** — THE DRAGONS код товара 1603 цена 4 у.е.
- **BOOSTER** — DARK MINIONS код товара 1604 цена 4 у.е.
- **BOOSTER** — AGAINST THE SHADOW код товара 1605 цена 4 у.е.

POKEMON



- **Preconstructed deck** — BASE SET I PCD код товара 1901 цена 12 у.е.
- **STARTER** — STARTER SET для 2 игроков код товара 1902 цена 12 у.е.
- **BOOSTER** — BOOSTER код товара 1903 цена 4.5 у.е.

DUNE



- **STARTER** — JUDGE OF THE CHANGE код товара 2101 цена 11 у.е.
- **Booster** — JUDGE OF THE CHANGE код товара 2102 цена 4 у.е.
- **Booster** — JUDGE OF THE CHANGE код товара 2103 цена 4 у.е.
- **Booster** — UDGE OF THE CHANGE код товара 2104 цена 4 у.е.

АКСЕССУАРЫ ULTRA-PRO

Листы

Листы с 9 кармашками для хранения карт в альбомах код товара 1704 цена 0,5 у.е.



- **Кубик** — Кубик 20 граней (счетчик жизней) код товара 1703 цена 4 у.е.
- **Deck protector** — BLACK SHIELD код товара 1701 цена 11 у.е. 100 штук
- **Deck protector** — RED SHIELD код товара 1702 цена 11 у.е. 100 штук

Для приобретения любого комплекта необходимо:

оплатить в ближайшем отделении Сбербанка РФ его стоимость из расчета 1 у.е.=1 $ US в рублевом эквиваленте по курсу ЦБ на день оплаты (контролируется по дате платежа). Реквизиты получателя: ИНН 7703205156 ООО "Навигатор Паблишинг" Расчетный счет №40702810300062967801 в КБ "Содбизнесбанк" г. Москва, кор. счет 30101810500000000662 БИК 044583662.

заполнить бланк заказа с обязательным указанием обратного почтового индекса, адреса и Ф.И.О. получателя. Не забудьте указать код и наименование заказываемого товара. В бланке заказа укажите различные варианты для оперативной связи с Вами (телефон, E-mail)

выслать бланк заказа вместе с копией платежного документа по адресу: 123182, г. Москва-182, а/я 2, журнал "Навигатор игрового мира". Для более оперативного выполнения Вашего заказа указанные документы можно высылать по E-mail.

Ваш заказ будет выполнен в течении 10 дней после поступления оплаты на наш расчетный счет. При несовпадении высланной суммы стоимости заказанного товара по курсу ЦБ на день оплаты, выполнение заказа будет задержано до момента погашения разницы в цене.

Reckless Driver

Jagular Street Luge Racing

Жанр	Аркада
Издатель	Head Games
Разработчик	Fusion Interactive
Требуется	Pentium 200, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 333, 3D Windows 95, 98

Вот взяли и обвинили наш отдел в антисемитских настроениях. Ни за что, ни про что. Человек написал, что не все в Америке "едят попкорн и смотрят гонки Наскара", но... "тупых там много". Дабы не злить более читателей предвзятыми суждениями, очередное компьютерное детище, затрагивающее быт американцев, решено было передать с причитающимися почестями и демонстративными разрезаниями красных ленточек наиболее объективному (*а еще скромному и красивому – прим Л.Т.*) журналисту вселенной – скоромному (*ну, я же говорил! – Л.Т.*) и всеми любимому мне.

И я не подведу поверившие в меня миллионы, не ударю грязью в их лица. Зачем?

Сначала соглашусь с вышеупомянутым читателем. В Америке тупые действительно далеко не все. Есть люди умные, близкие мне по духу, которые при должном воспитании (моем, разумеется) стали бы грамотными учениками. Но нет великого батьки на их буйные головушки. Вот и пришлось молодцам творить самосуд, сумасброд, то есть ахинею пороть. И – вероятно, волею случая – посетила их мудрая и оригинальная мысль. Они решили пошалить на американских дорогах, напрячь разжиревших усатых копов и тормозных водителей. Так как денег на соответствующие машины у них не нашлось, решили эти люди запрячь Силу притяжения и алчно воспользоваться ею. Доска под спину, четыре колесика под доску и – вперед, под горку, навстречу приключениям, расцарапанным коленкам, сломанным костям и иногда под колеса встречного транспорта.

Living on the edge

По все видимости, участникам соревнований просто надоело жить. Заметьте, это говорит Reckless Driver, с которым спокойно катаются в одной машине единицы. Значит, дело действительно попахивает недюжинным риском и опасностью. Это и не мудрено. Попробуйте-ка, распластавшись на жесткой и неудобной фанере, пронестись по огороженной горной дороге вниз со скоростью за сто километров в час. Только полный чудак на соответствующую букву сможет назвать luge (так называется доска) в меру управляемым средством передвижения. Никакого руля. Вертеть необходимо своим личным телом, никаких тормозов (используйте пятки). Такова ситуация. А коли из-за пригорка вдруг появится дремлющий автомобилист, для которого неожиданное появление скользящего по асфальту чего-то станет полнейшей неожиданностью? Или, что еще хуже, злобный коп, которые не преминет дернуть ручник и поставить машину перпендикулярно трассе, дабы несчастный спортсмен в нее врезался, сломал себе пару рук, пару ног, пару десятков ребер и несколько шейных позвонков? А если случится дождь, а если начнется ночь (ни фар, ни дворников на шлеме нет)? В общем, жизнь дощечечника чрезвычайно сложна и опасна. Таких людей не ловить надо, а памятники им при жизни ставить. И один уже установлен... на моем компьютере – это игра Street Luge Racing.





Кордильеры и Анды

Сие устойчивое словосочетание живет в моем мозгу с тех чудесных детских лет, когда я водил указкой на глазах у изумленного класса по карте и открывал для всех Америку, расположив упомянутую горную цепь на отечественном Урале. Впрочем, я никогда не дружил с географией, равно как и с тов. преподавателем, ответственным за мою в данной части среднего образования подготовку. Тем более не знал, что когда-то мне скудные познания пригодятся. Тем не менее...

Все дороженьки в игре расположены сверху вниз в районе американских возвышенностей. Трассы, конечно же, не круговые, но весьма извилистые. Все это позволяет развивать приличную скорость и часто переворачиваться.

В JSLR несколько различных дорог. Первоначально доступны лишь три, но со временем открываются и оставшиеся. Спуски нельзя назвать похожими. Некоторые трассы узки и относительно медленны, другие весьма круты и опасны. Путают карты погодные условия. Ночь либо дождь – иного не предусмотрено.

Игрушка встречает нас двумя отличными друг от друга режимами соревнований. Если хотите больше адреналина, выбирайте Practice. Почему? Все дело в том, что в режиме трениров-

ки заезды проходят нелегально. На трассах полно гражданского транспорта, а блюстители ревностно оберегают порядок на подведомственных участках. Отсюда и больший риск.

Чемпионат же цивилен. Трассы услужливо расчищаются от всякого "мусора" для уважаемых участников соревнований. На смену автомобилистам приходят призовые и возможность постепенного апгрейда вашего средства передвижения. Для того, чтобы пройти на следующую трассу, необходимо обязательно прийти в первой тройке на предыдущей.

В принципе, я не нашел больших проблем в прохождении чемпионата. Это в целом. А если конкретней, то застрять кое-где все же можно. Например, у меня ни с того ни с сего накрылись медным тазиком колеса. Это ладно. Обидно, что меня об этом никто не предупредил. Начинаю очередную гонку – и на тебе. Колеса, говорят, чрезвычайно плохи, дальше не поедешь. Я в лабаз, а люди из лабаза – мне в карман. А там – пустота. Налицо заколдованный круг: нужны новые колеса, для этого необходимы деньги, деньги можно заработать, имея колеса, колес нет. Выход тривиален – Quit. Дальше, правда, таких проблем не возникало. Я своевременно проворачивал апгрейды, оставляя часть денег на "про запас".



Если уж я начал говорить об апгрейдах. Усовершенствовать можно как части доски, так и экипировку. И если с первым аспектом все более-менее понятно, то зачем, скажете вы, тратить деньгу на всякие шапочки и маечки. Очень даже надо. Хороший костюм с защитой и приличным шлемом будут спасать вас от травм (травма, кстати, в игре означает game over), а специальная обувь с усиленными подошвами поможет проходить на высокой скорости повороты...

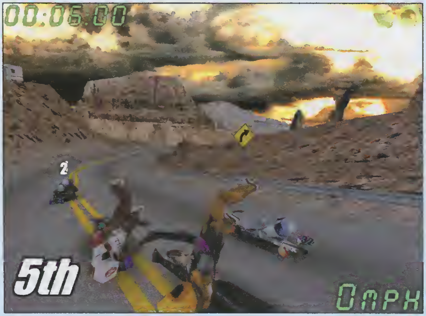
Кидаем ноги

Ну да ладно, читатель, как мне кажется, уже истомился. Он ждет – не дождется описания геймплея сего необычного произведения. И, смотрите-ка, дождался.



Начало игры обескураживает. На асфальте в ряд сидят люди в цветастых одеждах. По команде они начинаю толкаться руками, сразу развивая скорость. Оригинально. Помахав изрядно руками, седоки превращаются в "лежаки" и с гиканьем и улюлюканьем спускаются под горку.

Как несложно догадаться, один из крутых парней находится целиком и полностью под вашим контролем. Управлять им несложно, но кое-какие нюансы необходимо отметить. Знайте, что управление придется освоить полностью. Только использование всех приемов позволяет зарабатывать $1000 ежегоночно. Но не пугаться! Ничего сверхсложного в игре нет. Просто откажитесь от мысли, что придется нажимать на кнопку, ответственную за ускорение. Ее тут нет. Привыкните к тому, что обычного поворота в 7 случая из 10 недостаточно. Как, вам еще нужно объяснять почему? Пожалуйста. Стоит чуть передержать стрелку поворота, как начнет самый настоящий занос, исправить который по понятным причинам нельзя. Что делать? – наверняка воскликнет нервный игрок. Не волнуйтесь, товарищ! У вас что, ног нету? Да не этих, зачем мне ваши культяпки? Вон, в компьютере, у того квадратненького человечка. Теперь они ваши. В игре есть клавиши, при использовании которых гонщик чинно выкидывает ногу. Классическое правило, гласящее, что "при возникшем заносе необходимо поворачивать руль в сторону заноса", можно переиначить. При возникающем заносе выкидывайте ногу в сторону заноса! Только учтите, что чем выше скорость, тем резче откликается на ваши действия альянс гонщика и доски. Поэтому будьте внимательней, не тормозите. Кстати, мой рекорд в этой игрушке поставлен на трассе в Сан-Франциско (единственной городской) – ровно сто сорок километров в час!



Ну, и еще одна небольшая ремарка. Вам не простят ни единого столкновения. Запомните, вы не на машине. Ваша задница лежит на гладкой доске, которая находится в десяти сантиметрах на поверхностью планеты, держаться не за что. Поэтому любой контакт с любым препятствием станет роковым. Никакой близкой борьбы с противниками. Остерегайтесь их как чумы, потому что они не склонны замечать препятствия и частенько сзади обрушиваются на вас своим телом. Но в этой игре, к удивлению, не возникает чувства досады. Потому как грамотно управлять доской и резко изменять траекторию движения очень сложно.

Горизонты

Игрушка очень миленько смотрится. При хорошем быстродействии движок, не скупясь, выдает нам красивые виды, которые состоят из нарядных и в меру реалистичных текстур, аккуратненьких деревьев вдоль трасс, неплохих моделей автомобилей. Приятно исполнены ночные гонки (одно плохо – фар нет, неужели трудно было примотать к шлемакам гонщиков изолентой несколько фонариков?) и непогода. Но особенно радуют горизонты. Разработчики заставили трехмерный мир гармонировать с красивой фотографией горизонта. На неподвижной картинке трудно заметить грань между трехмерным и плоскими составляющими.

Внимание! Звук! Что заставило поставить меня аж два восклицательных знака? Музыкальная часть. Еще одна партия больших музыкантов пожаловала в виртуальный мир. Просим любить и жаловать – Offspring собственной персоной. Музыка американских парней как нельзя лучше подошла для озвучки экстремальных заездов. Я ее ни разу не выключил, хотя в подавляющем большинстве случаев поступаю именно так. Все в порядке и со звуковыми эффектами.

Что ж, Head Games остались на сто процентов верны себе. После двух экстремальных зимних игрушек они выпустили не менее экстремальную летнюю. Проект выполнен качественно. Играть интересно, больших недостатков не замечено. Тема не исчерпана, и лично я жду: роллеров, скейтбордистов, велосипедеров, серфингистов... Я, кроме всего прочего, жадный.

Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Управление	●●●●●●●●○○
Рейтинг	**7.3**

Время освоения: от 10 минут
Сложность: низкая
Знание английского: не требуется

Дьявольское невезение

Здравствуй, дорогой друг. Возможно, "тыкая", я слишком фамильярничаю, но когда происходят события, подобные нынешним, полагаю, мы можем обойтись без ненужных формальностей.

Какие такие события, спросишь? Так ты еще не знаешь? Эхе-хе... Открой позапрошлый номер, тот, на обложке которого этюд "Quake в багровых тонах", открой превью Diablo II, бездарно написанное твоим непокорным слугой. Нас с тобой интересует шапка, а еще точнее – строка "Дата выхода". Давай посмотрим на нее внимательно и беспристрастно и еще раз убедимся, что означена в ней более чем оптимистичная дата: "Февраль 2000". Сейчас, когда ты читаешь эти строки, на дворе уже, наверное, "Март 2000", а если ты и видел где-то в продаже Diablo II, то только у пиратов, бодро торгующих очередной кривой бетой.



Догадываешься о причинах? Ну конечно! Это же Blizzard, пора бы и привыкнуть нам к их странным обычаям. Они опять отложили выпуск Дьявола в свободное обращение как минимум на полгода. Такими темпами у нас есть все шансы поиграть в сей хит никак не раньше действительного начала третьего тысячелетия.

Меня обуревают смешанные чувства. Поначалу реакция на такие новости была близкой к нулю: "вьюговеи" давно приучили нас к постоянным срывам сроков, да и вообще... Вспомни всех авторов этого раздела, хард-корных эр-пэ-гэшников: народ нашего типа совсем не обязательно кормить хлебом, если дать возможность попинать Диаблу. Тупая, прямолинейная, аркадная, не ролевая, [censored], [censored], [beep]... А между тем каждый из нас (поверь – каждый) потратил на нее преизрядный кусок своей жизни – "Неделю, не меньше!" (с). Потому что, черт побери, интересно, красиво и играбельно до помутнения сознания. Как сказал как-то Лева Тютелев, "динамично, однако". И неожиданно я понял, как хотел снова окунуться в это незамысловатое действо, дать отдохнуть усталым извилинам и порубиться всласть, паладином или варваром, неважно. Я хотел отдохнуть, черт побери, а у меня отняли эту возможность! И ради чего? Ведь голову даю на отсечение – ради настройки мультиплеера к уже готовому синглу. И когда только они поймут, что мир не только клином, но вообще ничем не сошелся на battle.net, и, хотя мультиплеер – это, конечно, хорошо, сингл – он главнее, он доступен всем и каждому и интересен опять же куда большей массе людей!

В общем, расстройство мое не знает границ. Я полагаю, ты меня понимаешь? Отбрось этот присущий всем фанатам настоящих RPG снобизм, перестань строить из себя монстра жанра и элитарную личность – мы все ждали Diablo II (не спорь, ты ждал, я знаю), но, увы, теперь придется ждать куда дольше.

На этом мрачном диаболическом фоне тем более отрадна следующая светлая деталь: мы открываем небольшой подраздел, скорее даже колонку. В ней разные умные личности будут вещать о настольных ролевых играх и об их собратьях CRPG. Причем не в столь прямолинейной форме, как это было заведено у нас раньше (впрочем, и от такой формы мы не отказываемся), а более широко и глобально либо, наоборот, узко. Непонятно изъясняюсь? Ну, лучше посмотри сам наши "Записки на Манжетах". В этом номере тема знатная и довольно-таки провокационная.

Кстати, чуть не забыл. Разреши представить: Иван Жилин, личный друг Reckless Driver'а, бывший бортинженер "Тахмасиба", аксакал замечательных форумов нашего сайта и большой специалист по всяческим ролевым и адвентюрным забавам. Сей гражданин отныне будет высказывать свое веское мнение практически по всем статьям раздела, а если ему вовремя не дадут по рукам мои собратья-редакторы, то нагло полезет и в соседние. Так что (приготовься: сейчас будет затасканная до дыр фраза) прошу любить и жаловать.

Комментарий Ивана Жилина:

Прямо-таки плач Ярославны! Подумать только, Диаблы не будет! Жить больше не имеет смысла! И так далее. Господа, да стоит ли убиваться – до релиза осталось не так уж и много, потерпим. А ведь ожидается еще туча проектов, и лить слезы по неубитому диабле, на мой непросвященный взгляд, не стоит. Терпение, друзья, и вся ваша щетина превратится в золото! Тем более что время можно скоротать за чтением "Записок на Манжетах". Вместо косноязычного определения нашего редактора предлагаю свое, более простое и понятное: это миниатюрный, чисто ролевой и, возможно, чуть более серьезный вариант Z-Zone. Кто просил ее увеличения до 50% объема журнала? Ликуй, твои мечты начинают сбываться.

Андрей Алаев
Chaos Mage

Vampire: The Masquerade

By becoming a monster, one learns what is to be human.
Mark Rein Hagen

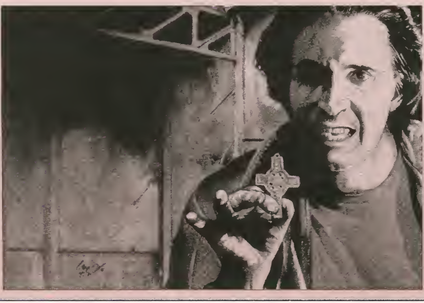
Возможно, кое-кто из вас давно и с нетерпением ожидает выхода новой игры от Nihilistic под длинным названием Vampire: The Masquerade - Redemption. Ее жанр определяется авторами как Action/RPG. Первая составляющая нам абсолютно безразлична. Поговорим о второй, которая, как мы надеемся, станет основной, - ролевой.

Redemption базируется на одной из самых известных настольных ролевых систем - Vampire: The Masquerade, разработанной White Wolf. Это была первая из игр, выпущенных молодой компанией, и она сразу же прогремела на рынке, получив пачку наград (включая Origins Award) и будучи продана впечатляющим тиражом. Даже создатель игровой системы, Марк Рейн-Хаген, не ожидал такого грандиозного успеха, хотя и предыдущая его разработка, Ars Magica, пользовалась и пользуется стабильной популярностью.

С тех пор компания разрослась и выпустила помимо Vampire еще немало игр, объединенных общим сеттингом, так называемым World of Darkness. Именно сеттинг во многом определил успех игр - мир мрачного настоящего, в котором обитают вампиры, вервольфы и прочая нечисть, мир, в котором сосуществуют CD-плееры и инквизиция, заворожил многих. Стиль, получивший название панко-готического (gothic-punk, своеобразная альтернатива киберпанку), пришелся по душе играющей общественности. Что же в нем необычного?

Ну, во-первых, это не приевшаяся уже большинству фэнтези. Но главное отличие от традиционных D&D и ей подобных находится чуть глубже. Если стандартный подход предписывает героям бороться с полчищами монстров, то в Vampire все наоборот: вы играете за тех, кого принято называть "монстрами", а герои так и норовят воткнуть прочный осиновый кол в ваше сердце. Это основная гуманистическая идея авторов: "стань монстром, чтобы стать человеком".

World of Darkness населен множеством подобных созданий - вервольфами, оборотнями, вампирами, магами и прочими порождениями тьмы. Для большинства созданий у White Wolf есть отдельная игровая система, хотя все эти системы являются легкими изменениями базовой - очень гибкой и почти универсальной. Что до вампиров, то им посвящены аж три базовых линии: The Masquerade - основной мотив, в основном посвященный сегодняшнему дню; The Dark Ages - позволяющая отыгрывать злоключения кровососов в средневековье; и Kindred of the East - описывающая восточных вампиров. Компьютерный вариант в основном базируется на The Masquerade, так что рассмотрим его поподробнее.



Правда и ложь о вампирах

The beast I am, lest beast I become.
The Riddle

В этой ролевой системе вампиры почти таковы, какими они представлены во множестве мифов, легенд и литературных произведений, хотя наиболее бредовые идеи разработчики храбро отмели. Вампиры - живые мертвецы (мертвецы с клинической точки зрения), вынужденные пить кровь простых смертных, чтобы поддерживать собственное противоестественное существование. Впрочем, некоторые - самые древние - вампиры пьют кровь не людей, а *других вампиров* - что поделать, старость не радость.

Большинство людей считают, что достаточно вампиру укусить человека - и вуаля: однажды (дважды, трижды) укушенный превращается в ужасное клыкастое существо, спящее в гробу и охотящееся за добропорядочными гражданами. Стоит ли говорить, что это редкостный бред, в противном случае мир был бы переполнен вампирами. Чуть более логичен вариант, согласно которому вампиром становится человек, умерший оттого, что у него выпили всю кровь. Однако сие тоже обывательские выдумки, которыми пугают маленьких детей. Правда гораздо страшнее.

Понимаете ли, чтобы человек стал вампиром, он действительно должен умереть; и кандидатов действительно умерщвляют, высасывая из них всю кровь, до капли. А потом практически уже мертвецу дают отведать кровь вампирскую - и это начало Превращения, называемого The Embrace. Это долгий и мучительный процесс, раздирающий плоть и разум на части и сшивающий их как попало, но самое

главное - ему сопутствуют необратимые изменения в душе новообращенного. Зверь, который живет в душе каждого человека, вырывается из клетки, и начинается необратимый процесс потери Человечности. Вместе со Зверем в вампире навечно поселяется Голод, жажда свежей крови, заменяющая почти все прочие физические и духовные стремления. Если не удовлетворять Голод, зверь может окончательно захватить власть, и вампир, и без того уже монстр, станет настоящим чудовищем. Именно боязнь окончательно превратиться в такого монстра и заставляет вампиров постоянно совершать ужасные поступки и пить кровь невинных людей. Эта вечная проблема вампирского существования получила название The Riddle.

"Новорожденный" вампир двигается и мыслит, несмотря на то, что он не дышит и его сердце не бьется. За одну-две недели мистическая трансформация завершается. За это время вампир учится использовать свою Кровь как источник сил, характерных для его клана, а ответственен за обучение новичка его Сир - тот, кто обратил его в монстра. Некоторые из кланов наблюдают за людьми с целью нахождения ценных кандидатов для пополнения своего сообщества, причем у каждого есть свои критерии для отбора. Скажем, Носферату, которые становятся ужасными созданиями, пугающими одним своим видом (в отличие от всех прочих, внешне совершенно неотличимых от людей), выбирают исключительно психически нездоровых или в другом плане безнадежных людей. По их мнению, слишком уж греховно превращать в чудищ нормальных людей. Что самое удивительное: хотя особенно болезненная трансформация делает внешний вид отвратительным, душевное здоровье нередко приходит в норму. По принципу "клин клином вышибают", очевидно.

Вампиры имеют репутацию сверхъестественных существ. Люди уверены, что они необычайно сильны, могут превращаться в зверей, выносить смертельные (для людей) ранения и подчинять своей воле смертных. Однако это лишь отчасти соответствует истине. "Молодой", свежеобращенный вампир ненамного сильнее обычного человека, да и особые способности, приходящие с Кровью, ему доступны лишь в небольшом объеме. Настоящая сила приходит с течением времени, причем, чем дольше ты пожил под луной, тем большему научился. Древние вампиры, которым по тысяче-две лет, обладают колоссальными силами и действительно сверхъестественными способностями. По сравнению с "молодежью" они выглядят полубогами.

Конечно же, у вампиров есть и слабые места, неоднократно описанные в книгах и кино. Прямой солнечный свет сжигает их, даже спрятавшееся за толстым слоем облаков светило способно причинять вампиру страдания, так что перед солнцем и огнем (который действует не менее эффективно, чем солнце) выработался особый страх - Rotenschrek. Практически все вампиры днем спят в защищенных от солнца убежищах, не только из-за опасности сгореть, но и в силу самой своей природы - в конце концов, они существа ночные. Текущая вода или чеснок отпугивают вампиров не более чем обычных людей, так что фильм "Блэйд" можно смело выкидывать за профанацию идей вампиризма. Святые символы, такие как крест, тоже ничего не значат, до тех пор, пока этот самый крест не возьмет в руки священник, истово верящий в силу распятия. Только в этом случае вампир может обжечься, причем исключительно из-за True Faith, а не по причине глупых суеверий. Любимейший же мотив осинового кола, как ни странно, основан на реальной слабости вампиров - если любой (не обязательно осиновый) деревянный кол воткнуть кровососу в сердце, его таким образом можно обездвижить. Проблема состоит в том, что попасть надо точно в сердце.

Некоторые считают, что вампиры - демонические духи, вселившиеся в тела умерших. Разумеется, это не так: психология "свежесозданного" вампира мало отличается от психологии того, кем он был при жизни, за исключением Голода, который, помимо всего прочего, вселяет в сердце вампира подозрительность и параноидальные страхи, а беснующийся в душе Зверь заставляет нередко впадать в состояние неконтролируемой ярости. Паранойя растет с каждым годом, и постепенно исчезает человечность, причем иногда теряется даже людской облик. Древний вампир являет собой то, что с полным правом можно назвать чудовищем, - в одном шаге от полного безумия, манипулирующий существами помладше и, в свою очередь, являющийся жертвой манипуляций более могущественных и старых созданий.

Вампиры стремятся к власти - как ради нее самой, так и из-за сопутствующего ей чувства защищенности. Сверхъестественные способности, такие как способность к внушению, позволяют легко добиваться цели, обретая богатство и влияние в мире смертных. Многие крупные корпорации на самом деле контролируются вампирами, да что там корпорации - целые страны попадают под власть групп вампиров. Например, возьмем нашу с вами Россию. В 1917 году клан Бруджа сверг долгое время правивших империей Вентру, установив собственный режим, просуществовавший, как известно, до начала 90-х годов. А к тому времени проснулась находившаяся в трансе и проспавшая несколько тысяч лет Баба Яга. И не надо смеяться, Яга - это один из сильнейших вампиров из "на лицо ужасного" клана Носферату, некогда убившая и сожравшая основателя клана (процесс съедения вампиров позволяет вбирать в себя их силу и называется diablerie). Ну, так вот, все Бруджа были немедленно съедены Бабой под самый корешок, так что теперь на просторах России, согласно фантазерам из White Wolf, царит полнейшая анархия.

Подавляющее число вампиров живет в городах, оставляя сельскую местность во власти своих смертельных врагов - вервольфов, также называемых люпинами. Это логично - в городах есть ночная жизнь, да и плотность населения позволяет охотиться без особых проблем. Обычно в каждом городе живет по 1 вампиру на 100 000 человек, хотя в последнее время численность кровососов растет.



Кровавая история

Blood is all that matters
Vampire saying

Вампиры называют сами себя Kindred - родом, кровными родственниками. У них есть собственная история и собственная мифология, базирующаяся на библейской. Первым вампиром они считают не кого-нибудь, а самого Каина, чьим проклятием было скитание во тьме (надеюсь, не надо напоминать, что он был проклят за убийство брата своего, Авеля). Кстати, еще одно самоназвание вампиров - каиниты. Каин первый стал использовать Кровь как источник мистической силы, он же ощутил всю опасность зтого дара. Первое время Первый Сын Адама не хотел переносить свое проклятье на других, но шли годы, и тоскливое одиночество заставило его изменить решение. Так были созданы Трое. Построенный ими с Каином Первый Город (предполагают, что зто был Энох или Ур) существовал долго и стал центром цивилизации, однако был разрушен великим Потопом. Каин счел зто карой за свои прегрешения и удалился от мира. С тех пор о нем ничего не известно. Но Трое, в свою очередь, создали еще тринадцать вампиров и основали Второй Город, где-то в Египте. Троих считают вторым поколением, Тринадцать - третьим, и так далее: мера удаленности от Каина есть мера потенциала вампира.

Второй город сотрясали бунты. Сначала Тринадцать свергли власть Троих (судьба их опять-таки неизвестна, один или двое вполне могли остаться в живых), а затем внутренняя вражда между Тринадцатью (позднее названных Допотопными) привела к окончательному разрушению Города. Взбунтовалось смертное население. Тринадцать и их потомство (созданные ими вампиры) образовали кланы, члены каждого из которых наследовал сильные и слабые стороны основателя клана, и бежали.

Кланы распространились по миру, неся страдание и невзгоды роду людскому. Каждое последующее поколение вампиров было слабее, но их общее число все возрастало. Вампиры предпочитали находиться в тени, управляя людьми как кукловоды. Великие войны, взлеты и падения цивилизаций, постройка Стоунхеджа и расцвет Римской Империи - за всем зтим, неслышно и невидимо, стоят каиниты.

В то же время продолжалась война между кланами, Великий Джихад, не прекращавшаяся со времен основания кланов. Допотопные, манипулируя своими кланами, пытались уничтожить себе подобных, попутно меняя в своих битвах судьбы сотен тысяч людей.

Настало время, когда вампиры стали выставлять напоказ свою силу перед людьми, считая, что им нечего бояться. Конечно, вампир несравнимо сильнее одного человека, но людей *много*. Даже самый древний вампир не может справиться с огромным людским морем, несмотря на всю свою силу, невзирая на первобытный страх перед созданиями ночи. Рано или поздно зто должно было случиться - Церковь создала Инквизицию. Один за другим вампиров вытаскивали из их укрытий и уничтожали, сжигали и оставляли под лучами солнца. Чтобы отвлечь внимание, древние вампиры подставляли вместо себя молодых, а молодые, понятное дело, не были довольны таким положением дел. Несколько вампиров научились разрывать мистическую связь, Blood Bond, посредством которой старшие контролировали младших, и поднялась волна бунта - Анархической Революции. Казалось, что вампирам скоро придет конец, - так много напастей обрушилось одновременно.

В XV веке главы семи из тринадцати кланов собрались на совет и приняли решение объединиться в общую организацию, получившую название Камарилья. Тогда же были придуманы и начали действовать правила скрытности - Маскарад. Вампирам запретили раскрывать себя, раз и навсегда под страхом смерти им были запрещены какие-либо открытые действия. Каиниты окончательно ушли в тень.

С открытием Америки и стремительным развитием науки о вампирах стали забывать, и теперь их считают не более чем детскими сказками. Вампиры стали мифом, тем более страшным, что на самом деле они - реальность. В наше время Джихад все еще идет на ночных улицах Нью-Йорка, одни вампиры мстят другим за обиды, нанесенные сотни лет назад, соперничают между собой Камарилья и боле молодой и жестокий Шабаш, не на жизнь, а на смерть идут схватки с люпинами. Кажется, Мир Тьмы таков, каким был всегда. Однако все чаще среди молодых вампиров ходят слухи о Геенне - конце света, когда Допотопные вампиры (для поздних поколений они сами по себе - миф) станут без разбора убивать младших, утоляя накопившийся за тысячелетия Голод.

Вампиры сегодня

Камарилья служит чем-то вроде Организации Объединенных Наций для семи вампирских кланов. Пожалуй, зто самое крупное и могущественное сообщество вампиров в мире. Ее цель - охранять вампиров от смертных (и, в известной мере, наоборот) и сохранять Традиции Каина. В Камарилью входят следующие кланы:

Brujah. Свободолюбивые и жестокие, не признающие авторитетов антисоциальные вампиры. Только они открыто поддерживают Анархов - расплодившихся в последнее время молодых каинитов без царя в голове.

Gangrel. Клан одиночек, умеющих превращаться в животных и предпочитающих сельскую местность городам. Только они замечены в мирных отношениях с люпинами, которых все остальные кланы ненавидят.

Malkavian. Странный клан лунатиков-безумцев. Впрочем, некоторые считают, что за их сумасшествием скрывается некое Знание.

Nosferatu. Клан уродливых монстров, скрывающихся от всех прочих в подземных убежищах и канализации. Однако за пугающей внешностью скрываются более человечные, чем у многих прочих, души. Кроме того, никто лучше них не умеет собирать информацию обо всем, что происходит в сообществе вампиров.

Toreador. Клан злегантных, обая-

Шесть традиций

Камарилья требует от своих членов исполнения Шести Законов Каина. Как и любые другие законы, эти часто нарушаются, обходятся или просто игнорируются. Однако за их выполнением строго следят специально назначенные сильные вампиры, так что нельзя сказать, что они не имеют силы.

Первая Традиция: Маскарад

Да не откроешь ты свою истинную природу тем, кто не от Крови. Сотворивши сие, ты отрицаешь Кровь.

Вторая Традиция: Территория

Дела твоей территории касаются только тебя. Да оказывают остальные тебе уважение на твоей территории. Никто да не оспорит твои слова на твоей территории.

Третья Традиция: Потомство

Да Обратишь ты иного только с согласья Старейшего. Коль Обратишь ты без дозволения Старейшего, да будете вы оба уничтожены.

Четвертая Традиция: Ответственность

Те, кого создал ты, – дети твои. Пока не отпустишь их, повелевай ими во всем. Их прегрешения да падут на тебя.

Пятая Традиция: Гостеприимство

Уважай чужую территорию. Придя в новый город, представься тому, кто правит там. Без его согласия ты никто.

Шестая Традиция: Уничтожение

Да не уничтожишь ты иного из нашего Рода. Право на уничтожение дано только Старейшему твоему. Только Старейший из всех может объявлять Кровавую Охоту.

тельных вампиров, любящих музыку и искусство. Любящих настолько, что иной раз они могут прямо-таки в транс впасть при виде особо прекрасной картины или скульптуры.

Tremere. Загадочный клан колдунов-вампиров, вынашивающий свои собственные темные планы. Очень хорошо организованы и пытаются манипулировать всеми остальными.

Venture. Аристократический клан знатных вампиров, считающих своим долгом руководить Камарильей. Снобизм их столь велик, что даже кровь они предпочитают особенную - кому-то подавай только девственниц, кому-то, скажем, брюнеток.

Смертельными врагами Камарильи являются два клана, известных как Шабаш:

Lasombra. Об этом клане мало что известно, но, по слухам, его члены повелевают тенями.

Tzimisce. Клан невероятно жестоких ученых и чародеев.

Эти кланы исповедуют социальный дарвинизм и считают, что вампиры должны править людьми, как в старые добрые времена. У них масса темных ритуалов, а процесс Обращения столь болезненный, что пережившие его вампиры обретают невероятную жестокость. Кроме всего прочего, они нередко совершают акты Дьявольства, Diablerie, пожирая своих старейшин.

Помимо этих двух кланов, в Шабаше немало так называемых Antitribu, вампиров из кланов Камарильи, изменивших ее идеалам и переметнувшихся к противнику.

Третьей силой в ночном мире вампиров являются Анархисты, ведущие свою родословную от зачинателей Революции в Средние века. Костяк Анархистов составляют разрозненные банды из разных кланов, особенно много среди них членов *Brujah.* Камарилья смотрит на них как на муравьев - безопасных по отдельности и опасных, если не контролировать их численность.

Остальные кланы являются нейтральными и с большой выгодой продают свои услуги всем конфликтующим сторонам:

Assamites. Вампиры со Среднего Востока, профессиональные убийцы.

Followers of Set. Последователи бога Сета (Сет, между прочим, тоже был вампиром, одним из Тринадцати).

Giovanni. Объединение некромантов и финансистов.

Ravnos. Клан шарлатанов и воров.

Есть еще одна сила, которая стоит высоко над конфликтом, - объединение древнейших вампиров, The Inconnu. Эти могущественнейшие существа посвящают свое время не распрям, а самопознанию и просвещению; обычно они принадлежат к 4-5 поколениям и носят неофициальное звание Мафусаилов. Впрочем, ходят слухи, что все их исследования имеют вполне конкретную цель - Голконду, полумифическое состояние, в котором вампира больше не мучает Зверь и Голод, а то и возможно стать снова смертным. Одна из гипотез о природе Джихада гласит, что некоторые Допотопные открыли Голконду и желают распространить ее благодать на всех вампиров, в то время как прочие не хотят делать жизнь остальных малиной.

Организация

Вампиры крайне иерархические и территориальные существа. Почти весь мир поделен ими на владения, чаще всего размером с город. Каждое из них управляется могущественным древним вампиром, Князем (который называется так вне зависимости от пола). На территории Камарильи Князь как правило принадлежит к клану Venture или Toreador, поскольку всем прочим кланам нередко совершенно до фонаря все эти игры в бисер. Что же до Шабаша, распространившего свою власть на восточное побережье США, то там свои темные порядки.

Князь является полновластным хозяином ночной жизни в своих владениях. Он регламентирует правила охоты, дает право нижестоящим вампирам селиться на своей территории. Он также может объявить нейтральными некоторые области (они называются Elysium). Обычно это театр, или музей, или иное средоточие культуры, где все ссоры между каинитами города запрещены и каждый может, когда того пожелает, придти повеселиться с друзьями и врагами.

Размер среднего владения, как уже говорилось, примерно соответствует территории города. Каждый Князь пользуется услугами советников, объединенных в Примоген (the Primogen, своего рода Верховный Совет) и принадлежащих к разным кланам. Члены Примогена сами по себе представляют немалую силу и постоянно плетут сети интриг друг против друга и против Князя.

Следующую ступень иерархии составляют Старейшины (the Elder). Эти вампиры прожили более 300 лет и накопили немалую магическую силу. Древние - коварные, безжалостные и склонные к легкой паранойе существа - крайне опасные противники.

Ниже Древних по иерархической лестнице располагаются Подчиненные (the Ancillae). Их возраст составляет обычно от 100 до 300 лет не-жизни. Эти амбициозные вампиры служат агентами Древних, хотя не прочь поиграть и в свои игры.

Низшую ступень иерархии составляют Новички (the Neonates). Они не более чем пешки в играх Древних, цель которых - власть. Новички, как правило, отличаются большей независимостью, так как из-за их возраста идеи демократии и свободы для них столь же естественны, как феодализм для Древних.

Ролевая система

Don't think these rules are written in stone, because they are not
The golden rule of Vampire

Итак, вы получили некоторое представление о сеттинге Vampire: The Masquerade, и пора заняться игровой механикой. Имейте в виду, что в компьютерной игре вам предстоит управлять готовым персонажем, вампиром из клана Бруджа Кристофом Ромуальдом.

Наиболее важная черта каждого персонажа - принадлежность к одному из кланов. Члены каждого клана имеют доступ к определенному набору магических сил (disciplines), таких как превращение в животных или воздействие на разум смертных. Каждая дисциплина, как, впрочем, и большинство прочих параметров в системах от White Wolf, имеет рейтинг от 0 до 5, и каждому баллу рейтинга соответствует новое "заклинание". Среди дисциплин можно назвать Animalism (мистическая связь с животными), Obfuscate (невидимость), Potence (колоссальная сила), Protean (превращение в волков, исключительная вотчина клана Гангрел) и Thaumaturgy (таинственная магия крови, знакомая только Тремер).

Каждый персонаж в игре (это может быть только вампир, хотя в настольном варианте возможна игра практически за любое создание Мира Тьмы) описывается главным образом двумя типами параметров - Атрибутами и Навыками.

Атрибутов всего 9, и они разбиты на 3 группы - Physical, включающую Силу, Ловкость и выносливость; Social, отражающую способность к манипулированию, внешний вид и обаяние; и Mental, в которую входят Ум, Сообразительность и Догадливость. Каждый атрибут имеет значение от 1 до 5 (есть и исключения: "внешность" ужасных Носферату равна 0), причем для людей практически нереально иметь рейтинг более 4. Вампирам же доступны и 4, и 5, и, на короткое время, даже более высокие показатели, особенно учитывая магическую силу Крови.

Навыков - 30, и они также разбиты на 3 равных группы - Talents, включающая наиболее легкие к заучиванию навыки, которые можно освоить и самостоятельно; Skills, содержащая умения, требующие меньше от спинного

мозга и более от головного, для которых часто необходим учитель; и Knowleges, включающая почти чисто умственные скиллы, для разучивания которых тренировки не помогают, а надо читать умные книжки.

Любое действие ведущий (он называется Storyteller) описывает с помощью сочетания атрибута и навыка. Скажем, для того, чтобы всю ночь на компьютере писать статью, надо кинуть Stamina + Computer, а для убеждения присяжных в суде подойдет Charisma + Law. Всего, таким образом, существует 270 базовых сочетаний, хотя Strength + Finance явно потребуется кидать реже, нежели Dexterity + Firearms - сочетание, используемое для стрельбы.

Итак, необходимое сочетание определено. Осталось определить рейтинг персонажа для данного действия (сумма рейтингов атрибута и навыка) и трудность действия. Трудность определяет Storyteller, беря значения от 2 до 10; средняя, по умолчанию, трудность - 6. Затем игрок берет в свои мозолистые руки пачку десятигранных костей и решительно их бросает. Каждая кость, на которой выпало 6 и больше, считается за один Успех. Чем больше Успехов - тем лучше выполнено действие, и если для некоторых достаточно хотя бы одного, то, скажем, бег до железнодорожному мосту может растянуться на много ходов, на протяжении которых будут набираться 20-30 Успехов.

Помимо двух базовых типов характеристик есть и множество вспомогательных, которые, к тому же, меняются от игры к игре (система "атрибут-навык" едина для всех игр от White Wolf). Во-первых, зто уже упоминавшиеся Дисциплины. Во-вторых, специфические вампирские параметры, отражающие страх перед солнцем, вероятность нервного срыва и тому подобное. И, в-третьих, так называемые Backgrounds, отражающие особые свойства персонажа: покровителя из высших вампирских кругов, банду пособников и все такое прочее. В общем, зто некий аналог GURPS'овых advantages. Кстати, лучшие идеи из GURPS продолжали использоваться в Vampire: в Revised Edition появились так называемые merits & flaws, которые являются еще более прямым аналогом advantages и disadvantages.

В Vampire нет прямого аналога хит-пойнтам из массы прочих ролевых игр, жизнеспособность персонажа определяется разными параметрами. Большое значение, конечно, играет Здоровье, имеющее всего несколько уровней (у всех персонажей их число одинаково); потеря каждого уровня резко отрицательно сказывается на способности персонажа выполнить *любое* действие. Однако, учитывая общее бессмертие вампиров (которых, конечно, убить можно, но сложно) и быстроту, с которой они лечат свои раны, зто не так критично.

Не менее важен запас крови. Кровь необходима для свершения любого магического ритуала или применения Дисциплины. Кровь помогает молниеносно лечить увечья и поднимать свои физические параметры до невиданных высот. В конце концов, кровь нужна, чтобы просто суметь вечером проснуться и не впасть в транс! Разумеется, ее запас постоянно надо пополнять, причем единственно возможным способом - охотой на людей и вонзанием клыков в сонную артерию. Некоторые, конечно, предпочитают грабить банки кровяной плазмы, а так называемые "фермеры" держат целые фермы животных, но зто исключения. Вампиры - абсолютные хищники, охотники на людей.

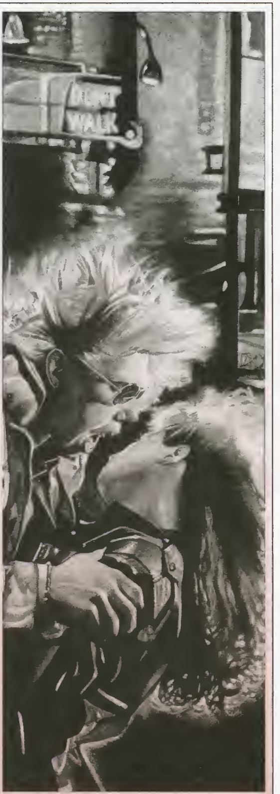
Но важнее всего не здоровье и не кровь. Важнее всего человечность. Потерять человечность намного проще, чем истощить свой запас крови или быть сожженным или разорванным клыками люпинов, особенно при игре в стиле "охота на зкспу" - мечом налево, пулеметом направо. Такие игрушки быстро приведут к снижению человечности до нуля, и Зверь вырвется наружу, превращая бывшего члена партии в беснующегося монстра. Кстати, настольный вариант не предусматривает выдачу опыта за убийство противников, так-то!

Вот и все, что можно поведать о ролевой механике Vampire: The Masquerade в столь короткой статье. Но все же едва ли можно ожидать от компьютерной реализации буквального следования настольной механике.

Компьютерные вампиры

Очень подозрительно выглядит грядущая игра от Nihilistic. Во-первых, как уже говорилось, она будет смешением жанров Action и RPG. Как показывает история, чаще всего в подобных "смесях" мало что остается на долю ролевой игры, хотя недавний опыт System Shock 2 доказал обратное. Так что, пока игра не вышла, сказать об зтом ничего конкретного нельзя, однако тот факт, что в игре будет партия, наводит на позитивные мысли. Второе препятствие - уже упоминавшаяся заточенность под мирное разрешение конфликтов и чисто настольную, но никак не компьютерную идеологию. Однако, в принципе, зто можно преодолеть с минимальным ущербом для оригинальной системы, осталось только понадеяться на талант разработчиков.

Возможно, Vampire: The Masquerade и нельзя назвать самой популярной ролевой системой и до славы D&D ей и далеко, но вот GURPS и многих прочих она совершенно точно переплюнула. Может, за счет не только качества, но и грамотного маркетинга (один из разработчиков Vampire, Лиза Стивенс в дальнейшем ставила на ноги Wizards of the Coast). Однако факт остается фактом: система имеет тучи преданных поклонников, проработанный мир и богатые традиции. Из компьютерного воплощения может выйти толк, если разработчики постараются, - все необходимое по части background'а есть, где брать.



Сергей Астафьев aka Gray Mage

1D1: Записки на Манжетах

От редактора:

Собственно, вот и она, новая рубрика, метко нареченная Жилиным "особой ролевой Z-Zone". Причина (точнее, причины) ее появления проста (точнее, просты). Самая банальная из вышеозначенных причин состоит в том, что очень часто появляется интересный материал, который некуда поставить. Это не preview или review, это статьи, слишком небольшие для глобальной аналитики и слишком узконаправленные для Z-Zone. Это общие, глобальные мысли про игры, но про игры ролевые. И мало того, что читателям Zone рассуждения такого рода могут показаться неинтересными, я и сам не хочу видеть статьи про ролевые игры вне нашего раздела (который, с присущей мне наглостью, уже считаю своим). Им тут самое место, именно тут они найдут своего читателя. Впрочем, найдут или нет – покажет время.

Разумеется, еще одна причина – уверенность, что материалы, подобные публикуемому ниже, станут появляться и дальше. Они будут спорными, зачастую "потрясающими устои", с некоторыми мнениями ни вы, ни я не согласимся ни при каких условиях, но то, что они будут качественными и интересными, оригинальными по затрагиваемой проблеме или же точке зрения и при этом написаны людьми, знакомыми с предметом обсуждения не понаслышке, – это мы обещаем! И ведь это, в конечном итоге, зависит от нас с вами!

Пока мы берем курс на освещение проблем и вопросов, связанных с настольными ролевыми системами, но почти всегда увязывая их с CRPG. А куда потом занесет фантазию наших авторов – Бог весть, может, и про адвентюры писать начнут, и про черте что и бантик сбоку...

И причина третья состоит в том, что у одного человека появилась мысль эту рубрику создать. Человеку этому стоит сказать отдельное "спасибо" громогласно: "Спасибо, Соня!".

Итак, господа, наш творческий коллектив, поддернув свои накрахмаленные манжеты, начинает...

Почему мне не нравится магия в AD&D?

Начнем мы, однако, немного издалека. Чем представлен персонаж в игре? Атрибутами – STR, DEX, INT..., навыками, другими разнообразнейшими параметрами. А что это, если копнуть поглубже? Да цифры это! Посредством чего он взаимодействует с миром? Путем сравнения этих своих цифр по правилам той или иной системы с чем-то изначально предопределенным или возникающим по мере, так сказать, развития – как сюжета, так и персонажа.

Существует также предметное взаимодействие. А именно, файтер колотушку в руках держит, а сам при этом в корыто упакован да и на голову кастрюлю нахлобучил. Это к примеру.

Конкретнее. Возьмем двух НУ СОВЕРШЕННО ОДИНАКОВЫХ (по всему, чему только можно) файтеров. Пусть они нанесут удар по воображаемой мишени одинаковым оружием. Что получим в итоге? Вероятность попадания и нанесения повреждений у них будут равная – так как все у них одинаковое, все упрется в вероятностные характеристики оружия. Пойдем дальше с этими файтерами (для удобства Ф1 и Ф2 их обозначив). Пусть теперь у Ф1 сила = 14, а у Ф2 = 18, остальное (ВСЕ!) одинаковое. Что мы получим, заставляя их нанести такой же удар? "Особо сильный" Ф2 имеет to-hit бонус +1, т.е. вероятность его попадания больше! И, раз попав, при прочих равных, он всегда нанесет на +2 (безусловных!) единицы damage больше первого. И все это, заметьте, из-за того, что у него сила больше. Т.е., подводя итог этому примеру, хочу сказать, что искусство воина (или



предназначение, если хотите) напрямую зависит от его primary-атрибута, то бишь силы. И он заинтересован в ее скорейшем и всемерном повышении...

Более того. Упомяну еще о том, что от параметра STR зависят также такие элементы "взаимодействия с миром" как вышибание дверей, переноска/поднятие тяжестей... и еще там что-то...

Пока все ясно, понятно, логично и вопросов-претензий нет. Нет? Идем дальше!

Возьмем двух АБСОЛЮТНО ОДИНАКОВЫХ магов (привычно обозначив M1 и M2) и заставим их сотворить всем





знакомую и любимую Magic Missile, в просторечии – Маг Миссилю (или ММ для краткости). Результат будет тот же, что и в первом эксперименте с файтерами. Такой же результат будет с любым заклинанием, потому что "КПД заклинания" является только функцией уровня мага. Запишем это вот таким образом:

MagResult = func(Level, Random_Spell_Specific),

где под MagResult'ом я понимаю любое действие заклятья: наносимый ущерб, продолжительность действия, дальность и тому подобное.

Что теперь произойдет, если мы конкретизируем primary-атрибут магов – INT? Скажем, 9 у M1 и 18 у M2? Да ровным счетом ни-че-го! По-прежнему урон ММ будет наноситься случайно по правилам этого заклинания. Воот! Здесь-то и зарыт противный шелудивый шакал!

Дело в том, что ни один из атрибутов AD&D, кроме STR, не проработан столь глубоким образом. Увы, увы, это так, и никто не убедит меня в обратном.

Достаточно только вспомнить диапазон изменения атрибутов: да, он един для всех – 1... 25, но для силы существует специальная "слэшовая" область 18/01 ... 18/00, что на целую сотню повышает количество возможных значений.

Ах, INT влияет на количество известных языков? На способность изучить новое заклинание? Не смешите мой лысый череп! Это-то при востребованности знания языков в игре (эй, русефекаторы!) и при наличии всеми горячо любимого save/load! (Я веду речь в основном о CRPG'шной реализации AD&D, за столом – там да, это дело строго: раз не заучил – приходите завтра или прощай, скроллоспеллка...).

Короче и закругляясь. Что я, собственно, хочу сказать. Пока в нашей тестовой формуле не появится аргумент INT, т.е. она не примет вид

MagResult = func(Level, INT, Random_Spell_Specific),

я буду повторять, что магическая система AD&D в ее нынешнем CRPG-воплощении – маст, как говорится, дай! Маг должен вкладывать в им творимое свою душу, отдавать "частичку себя" точно так же, как вкладывает душу (ну не душу, не душу – силу) в удар воин!

И еще в качестве аргумента своей правоты. За столом все без исключения DM'ы во-первых, адаптируют AD&D тем или иным образом, явно или не явно имея в виду мною изложенное и, во-вторых, повсеместно используют практику "attribute checks" – тестов на получение информации или еще чего-нибудь, заставляют персонажа состязаться ("взаимодействовать") с игровым миром. И делается это как раз для того, чтобы заработали ВСЕ атрибуты персонажа любого класса.

Могут возразить, могут спросить – а разве, скажем, DEX не проработана аналогичным STR образом? Или по крайней мере в достаточном сравнении? Отвечаю: чуть лучше, чем остальные. Класс брони (AC) столь же важен и известен, как THAC0, не забыто дальнобойное оружие – но это и все, пожалуй, т.к. те же воровские умения вынесены отдельными, независимыми навыками.

Оружие – это автономная, объективная вещь игрового мира, оно не зависит от того, кто им вооружен, но при бонусной силе есть и бонус к попаданию/урону.

То же самое отлично бы смотрелось и с магией: заклинание – строго определенных параметров, но начиная с некоторой величины (INT >= 15, например) получаем бонус к длительности/радиусу/урону, разве не логично? И совсем не нужно принижать что-то у объектов-противников персонажа с высоким INT, вроде минусов к их спас-броскам, надо давать бонусы самому носителю этого INT!

Неужели в магии, в ее зависимости от INT нельзя добиться аналогии со STR?

Магический аналог THAC0? Но почему бы и нет?

А, с другой стороны, нужно ли это делать вообще?

Так что, обращаем свой критический взгляд на Третью Редакцию, которая без "А" и которая вот-вот?..

Наводящие вопросы автору задавали: Иван Жилин и Chaos Mage.

Идея рубрики: Соня Ореховая (паласата).



Комментарий Ивана Жилина:

Мяе, честно скажу, идея этой рубрики нравится ужасно. А еще больше нравится вот этот вот материал, причем могу четко объяснить, почему. Да потому, что впервые с цифрами, так сказать, в руках, ясно и аргументировано доказано несовершенство магии в АДнД. Не на уровне эмоций, не на уровне рассуждений "спеллпойнты – это круто, а одноразовые спеллы – не круто", а на уровне логики. И ведь даже больше того – вообще показана вся отсталость системы, в которой только сила, кажется, имеет значение. Так что лично я с автором согласен полностью. Ура, товарищи. Еще раз спасибо, Соня!

Василий Андреев

Might and Magic VIII: Day of the Destroyer

Жанр	RPG
Издатель	3DO
Разработчик	New World Computing
Дата выхода	Конец морто 2000 года



Позвольте вас порадовать...

Ой, извините. Начав таким образом статью о предстоящем выпуске восьмой серии Might and Magic, я взял и сильно озаботился самочувствием тех поклонников жанра РПГ, коих мыльные оперы на перекрестье меча и бластера могут не то что не порадовать, а просто привести в ярость. И еще о тех обломленных, кому NWC и 3DO уже давным-давно пообещали жизнь без спрайтов. Радовать их третьей игрой все на том же движке из MMVI (ну, ладно, ладно, немного подправленном) было как-то негуманно. А потому...

Позвольте вас проинформировать

Действие начинается на континенте Джедэм (Jadame). Это куда менее цивилизованная территория, чем спасенные в предыдущих сериях Энрот с Эратией. Во-первых, здесь повсюду живут представители "темных" – темные эльфы, темные гномы, тролли (тоже, наверное, темные), минотавры. Темнота, одним словом, если не сказать – серость. Ну, ясное дело – еще не добиралась сюда, вооруженная мечом и посохом, мышка нашего героя. Во-вторых, с управлением и менеджментом у джедэмцев явно большие проблемы. Как вы помните, Энрот процветает под пятой королевской власти семейства Айронфистов, а территорию Эратии поделили между собой гномы, эльфы, люди и теплая кампания все еще не очень мертвых некромантов. По сравнению с этими организованными странами джедэмцы предстают просто какой-то тусовкой революционных матросов с миноносца "Раздолбанный". Анархию старательно поддерживают следующие партии: жрецы Храма Солнца, Гильдия Некромантов и Орден рыцарей-охотников за драконами. Кроме них за власть борются стада минотавров и племена варваров. Для пущей запутанности напряженного политического узла именно здесь, на Джедэме, обосновались Регнанские Пираты, о которых столько говорили (и которые ни разу не показывались) в прошлых Мэ&Мэ. Пираты считают всех жителей Джедэма своими подданными и время от времени отбирают у них то, что нажито трудом различной степени честности. Население же правления пиратов не признает и по мере сил грабежам сопротивляется.

Место встречи изменить низзя

Это был, так сказать, бэкграунд. Теперь поговорим о завязке. Вас нанимает кампания темных эльфов-торговцев для сопровождения каравана, следующего в какое-то забытое всеми богами поселение лизардменов. Однако этот захолустный городишко на одном из островов архипелага Кинжальной Раны внезапно оказывается месторождением пупа земли – местом, куда, согласно древнему пророчеству, должны явиться демоны четырех стихий – Земли, Огня, Воды и Воздуха (вот нам привет от Heroes of Might and Magic III). Выясняется сие потрясающее обстоятельство после того, как некая таинственная фигура, явившись на центральную площадь, чудесным образом воздвигает огромный сверкающий кристалл-маяк. Тут же во всех четырех углах традиционно прямоугольного мира открываются порталы, из которых стройными рядами выходят элементали четырех стихий и устремляются к месту встречи.





Сразу же возникают два больших неприятных последствия. Во-первых, внепланарные демоны, сметающие все на своем пути, не самые приятные гости (пришельцы с плана Воды, например, замочили... простите, затопили почти всю территорию минотавров). Во-вторых, согласно пророчеству, после того, как Огонь Земля, Вода и Воздух сольются в экстазе посреди рыночной площади, всем обитателям Джедама, Энрота и Эратии должны наступить полные и безоговорочные кранты.

Вам, как честному и подающему неслабые надежды приключенцу, не остается ничего другого, как предотвращать очередной грядущий Катаклизм.

Первый герой – – Главный герой

Если вы уже обратили внимание на иллюстрации, то наверняка заметили, что, судя по числу физиономий в овальных рамочках, героев в вашем распоряжении может быть от одного до пяти. Именно в таком порядке – начинать игру придется с одним-единственным персонажем, а друзья ему подберутся по ходу дела.

Ваш первый герой создается самым обычным для M&M-серии образом: выбирается внешность, класс, дополнительные очки распределяются на might, intellect, personality, endurance, accuracy, speed и luck, назначается два дополнительных скилла в плюс к двум уже имеющимся и – вперед, рассказывать больше нечего.

Интересным и неожиданным, пожалуй, будет только набор классов, за которые вы сможете сыграть, – кроме двух ортодоксальных и привычных Рыцаря и Клирика, есть еще шесть типов персонажей позкстравагантнее. Насколько хорошо они сбалансированы – судите сами.



Некромант

Физически слаб, специальных умений нет, да еще страдает серьезными ограничениями по оружию и доспехам. Зато имеет самый большой запас маны и кастует гораздо лучше других. Между прочим, кроме него, других умельцев, способных дойти до высших ступеней знания темной магии, в игре нет.

Темный Эльф

Наполовину воин, наполовину маг. За это ему причитается пара специальных скиллов (вроде умения красться и прятаться), которые уравновешены ограничениями по магии стихий. Темная магия (как ни странно) ему недоступна вовсе. Ничего тяжелее кольчуги он одеть не в состоянии и, разумеется, никаких топоров и пик ему, как и всем эльфам, не полагается.

Тролль

Воин. Очень выносливый воин. Слов нет, какой выносливый. Может пользоваться любым оружием (хотя предпочитает молоты, булавы и прочие ударные инструменты), а вот по части доспехов ограничен одними кожанками. Ни тебе умения творить заклинания, ни специальных скиллов. Одно исключение, впрочем, есть – потрясающая способность к регенерации.

Вампир

Главные особенности – страсть к Темной магии и немереная умертвийская сила. Как следствие – может орудовать как спеллбуком, так и мечом. И не надо забывать о приятных особенностях вампирской физиологии – "вы нам вашу красненькую, а мы вам нашу синенькую". Мило, но готовьтесь к ограничениям по оружию и доспехам, а также всевозможным затруднениям от того, что вы не умерли как следует. Ну, если пример желаете, то поясню: пахнет от вас. Причем неприятно.

Минотавр

Он прежде всего воин. Выносливость не та, что у тролля, но ее недостаток вполне компенсируют сила и хитрость. Любимое оружие – топор, но булавы и пики тоже сгодятся. Доспехи этот получеловек-полубык может надевать любые, но ни один шлем на его рога не налезет. Насчет того, могут ли минотавры кастовать что-то, хоть немного серьезнее, чем torch light, единого мнения у разработчиков пока нет.

Дракон

Самая большая и сильная магическая зверюга. От природы умеет творить заклинания магии стихий, когти и челюсти работают не хуже мечей (которыми дракон из принципа не

пользуется), дыхание – просто смертельное удовольствие, а прочность чешуи превосходит любые доспехи (а где вы видели дракона в латах?). Плюс ко всему он еще и летает. Единственный недостаток – им нельзя начинать игру. А потому, по-хорошему, надо бы этот абзац переместить под следующий заголовок, где рассказывается, как заполучить-таки дракона в свою партию.

Наемники по несчастью

Чуть выше, говоря о Драконах, я коснулся самого, на мой взгляд, существенного отличия восьмой Might and Magic от Might and Magic седьмой и шестой. Это возможность набирать компаньонов по ходу дела и менять состав партии в зависимости от поставленных задач. Товарищей по подвигам придется нанимать в Тавернах Искателей Приключений (в игре их две) или подбирать в ключевых точках и на обочинах лихих сюжетных поворотов.

В принципе, не ахти какое новшество – в ранних M&M такое было, да и в Heroes of Might and Magic использовалось, зато приятно! И никаких больше сожалений по поводу того, что когда-то, давным-давно, две недели и полтысячи сохраненок назад, вы выбрали совсем не тот состав партии (надо было двух магов брать, а не этого хилого лучника!).



Одно смущает: уж не придется ли платить компаньонам? Что-то не верится, что они последуют за вами исключительно из любви к искусству.

Кстати, тех, чьи услуги вам больше или пока что без надобности, можно будет оставить в тех же тавернах или еще где-нибудь, – они не обидятся и будут рады, при случае, вновь к вам присоединиться.

С кем поведешься – – с тем и разбирайся

Похоже, разделение всей жизнедеятельности героев на светлую и темную себя не оправдало. По крайней мере, с точки зрения игрового разнообразия. Посему было решено в восьмой серии предоставить игрокам возможность кооперироваться с одной или несколькими политическими силами: Драконами, Охотниками на драконов, Некромантами, Жрецами Солнца или Минотаврами. Разумеется, союз с некоторыми особо упертыми фракциями достижим лишь ценой вражды с другими (не менее принципиальными).



Взять, например Джедэмскую Гильдию некромантов. Она является местным отделением одноименной организации из Heroes of Might and Magic III и Might and Magic VII. Руководят ею старые знакомцы всех поклонников пошаговых стратегий – вампир Thant и лич Sandro. Гильдия интересуется прежде всего изучением темных искусств, а традиционная некромантская блажь завоевания мира здесь не развивается далее скромной мании разорения Храма Солнца. Между тем, как и у всех светлых сил, у жрецов Храма имеется своя святая цель – великий джихад упомянутым некромантам (кстати, сие основательное кровопролитие вовсе даже не блажь, ему есть веская причина – видение, явленное во сне преподобному главе ордена). Мораль очевидна: союз со Жрецами и дружба с Некромантами – две вещи несовместные.

Или другой пример – объединившись с Охотниками на Драконов, вы автоматически становитесь врагом всех рептилий ростом выше двух метров, считающих себя чем-то древним и особенным.

После того, как вы наладите первые дипломатические связи, вам предложат свое соучастие Катерина и Роланд Айронфисты. Кстати, если верить ребятам из NWC, предложение это будет ну настолько ни в какие традиционные ворота не лезущим, что в игре вообще не появится ни одного бластера. Должно быть, на этот раз нам придется покорять родные места обитания стихий, а не рыться в неисправных внутренностях потерпевших крушение звездолетов. Ну и ладно, не очень-то они и хороши были, эти бластеры...

Мыло & Мочало VIII?

Пока я честно старался рассказывать о тех новшествах, которые должны в скором времени оказаться на паре дисков с логотипами 3DO и NWC, меня мучил один вопрос. Теперь я хочу задать его вам. Любите ли вы add-on'ы, господа? Я это к тому спрашиваю, что, чует мое сердце, к концу марта мы с вами получим не потрясающе-/ужасающе-/новейше- и тыр. пыр. игру, а красивый расширенный комплект миссий, квестов, карт, заклинаний и действующих лиц разнообразных классов, объединенных в очередную кампанию по спасению мира. То есть примерно то, чем оказалась MMVII по отношению к MMVI. Не больше, но и не меньше.

Комментарий Ивана Жилина: Василий тут ругался, хорошо причем, с огоньком. И я, на скриншоты глядючи, тоже сквозь слезы ругался и поминал недобрым словом гнусных клонировщиков, попсогонов и деньгозаколачивателей. Но одно могу сказать наверняка: по выходу предмета ругани мы все немедленно побежим себе генерить – кто тролля, кто темного эльфа, а я вот вампира. Страсть как вампиров люблю, кровь там сосать и все такое. Так что знайте все: мы, RPG'шники, стиснув зубы и периодически возводя очи горе, будем, БУДЕМ проходить эту гнусную, однотипную и уже приевшуюся майту с магикой. Такие вот мы непредсказуемые зверьки.

Каменщиков Сергей aka Veles

The Gryphon Tapestry

Жанр	Онлайновая RPG
Издатель	Imaginaria
Разработчик	Imaginaria
Дата выхода	2000 год

Сервер - http://www.gryphantapestry.com

Практические возможности современных версий HTML и Java-script выросли настолько, что позволяют создавать приличные, достаточно простые по графике игры, играть в которые можно напрямую через браузер. При этом разработчики обходятся минимальными затратами, а пользователи не испытывают неудобства от необходимости скачивать для каждой игры свою программу. В результате этих очевидных преимуществ для обеих заинтересованных сторон игры на HTML стали появляться как грибы после дождя. Качество таких проектов не всегда удовлетворяет искушенную публику, но, тем не менее, периодически появляются игры, достойные внимания. Так, например, случилось с проектом The Gryphon Tapestry.

Йогуртом по губам

Сами разработчики определяют жанр игры как приключения с элементами RPG. Причем акцент смещен не в сторону графического движка, которого здесь фактически и нет, а в область геймплея и крепкого сюжета. Но все же графика в определенном смысле есть, и не упомянуть о ней нельзя. Профессиональные художники нарисовали качественные двумерные картинки в мультипликационном стиле, а принцип их воспроизведения во многом похож на применяемый в обычных квестах. На экране перед игроком находится локация с четко определенными областями (предметами, NPC и так далее), над которыми можно выполнить ряд действий. В двух-трех местах такой статичной картинки расположены анимационные gif'ы, что и делает окружающий мир более-менее динамичным. С точки зрения технологии – элементарно просто, но нарисовано грамотно, поэтому красота не дает особенно сильно скучать. Получается чуть ли не обычная интернетовская страничка, оформленная под игровой интерфейс. Ключевое слово – получается; действительно получается.

Сам игровой мир выглядит следующим образом. Имеется глобальная карта, на которой отмечены ключевые точки. Точки эти представляют из себя одну или несколько картинок, речь о которых шла чуть выше. Кроме того, во время путешествия от одной локации на карте к другой регулярно происходят случайные события, вроде встречи с бандитами или, наоборот, дружественно настроенными NPC. У каждого игрока во владении находится целый деревенский домик, который со временем можно будет достраивать и расширять (на данный момент эта возможность еще не реализована). Именно от него и начнутся ваши приключения. На старте не совсем понятно, что надо делать, однако, как только ваш герой выйдет за пределы своей фазенды, появится первый добрый NPC и даст вам вполне конкретное задание. В дальнейшем квесты



будут возникать с не менее пугающей регулярностью. Дело в том, что у игры есть один ощутимый плюс. Она изначально рассчитана на постоянное обновление каталога квестов. То есть чуть ли не каждый день мастера игры в соавторстве с игроками будут добавлять в свои базы данных новые порции заданий, которые станут немедленно доступны уже в игре. За счет этого разработчики надеются удерживать внимание игроков дольше, чем в других аналогичных проектах.

С ролевой системой пока что совсем туго. Ее почти нет и не ясно, будет ли. На старте можно сгенерировать себе персонажа без каких-либо параметров, но с достаточно уникальной внешностью. А во время боя вместо привычного удара требуется выбрать то качество, в котором вы захотите обойти своего соперника. Например, можно положиться на скорость атаки, а можно на силу удара. Вот и все ролевые элементы. Впрочем, я забыл упомянуть о группах, без которых онлайновая ролевая игра обойтись принципиально не может. Здесь можно объединиться в команду до 6 человек и путешествовать вместе.



Карнавала не будет

На самом деле, больше рассказать пока что нечего. Игра все еще на стадии разработки, и многие функции так и остались не реализованными. Играть, конечно, можно, но рейтинг у проекта выходит, увы, только удовлетворительный, подходящий поклонникам жанра, но никак не широким массам игроков. Да и платить бешеные деньги, аналогичные взносам в Ultima Online, я, признаться, не готов. Слишком уж все просто, неприлично просто. За подобный примитивизм платить такие хорошие деньги пока что не хочется, поэтому придется подождать, чем закончится разработка, и уж потом принимать более-менее осмысленное и окончательное решение. А вот если игра останется бесплатной, то ее шансы на успех резко возрастут. В этой сфере она сможет достойно конкурировать с собратьями по несчастью.

Артур Циленко

Faust: Семь ловушек для души

Жанр	Adventure
Издатель	1C/Nival Interactive
Разработчик	Cryo/Arxel Tribe
Требуется	P-200, 32 Mb RAM
Рекомендуется	P-II 300, 64 Mb RAM Windows 95, 98

Скажи, дружок, знаешь ли ты, что такое разжижение мозга? Нет? А ведь это чрезвычайно опасно, да и заработать его очень легко: достаточно на Новый Год в состоянии очень сильного алкогольного опьянения сидеть пред компьютером, который вот-вот должен выдать сообщение об ошибке, связанной с наступлением двухтысячного года, и играть в игрушку под названием Фауст. Причем все это не по своей воле, а по причине сдачи обзора по игре через три дня. Короче говоря, незавидной доли психа я избежал только чудом. Во избежание дальнейших эксцессов рассмотрим причину тревоги поподробнее. Я имею в виду не Новый Год и даже не алкоголь, а компьютерную игру Faust. Поехали...

Для начала подумайте, с чем у вас в первую очередь ассоциируется компания Cryo. Уверен, что ни с чем, кроме квестов на историческую тему, и уж точно никак не с Гете или Фаустом. Признаюсь, я и сам не ожидал от них такого. Но Cryo (а вернее, компания-разработчик Arxel Tribe) выпустила-таки свою вариацию ва тему Фауста и, должен сказать, что не прогадала.

Завязка?

Действие всей игры происходит в заброшенном парке развлечений – Dreamland. Когда-то, примерно с 1920 до 1960 года, когда парком владел и управлял человек по имени Теодор Мор, Dreamland был очень популярен, в большей степени из-за своих весьма необычных обитателей. Но в настоящий момент остался только один человек, регулярно навещающий парк, – Марселлас Фауст, старый афро-американец, роль которого мы и играем. Это бывший служитель Dreamland'а, и теперь он ходит в парк только чтобы полюбоваться яа былую роскошь да подправить изредка какую-нибудь поломавшуюся деталь аттракциона. И вот однажды к нашему доброму старцу является некто Мефисто (нетрудно догадаться, что зто Мефистофель) и рассказывает о своем споре с "Боссом" (он же – Всевышний). Выясняется, что Мефисто ищет человека, готового сыграть роль судьи и помочь им с "Боссом" рассудить, кто же все-таки достоин попасть "наверх", а кому прямая дорога в "Геенну Огненную". Что ж, более подходящей кандидатуры, чем Фауст, на такую должность не найти, да и выбор у нас небольшой – лучше служить Дьяволу, чем стоять у него на пути. Сразу же, с первого задания, выясняется, что "подсудимыми" будут прошлые обитатели парка, главные его "звезды". И все бы ничего, да вот только обитатели зти – не обычные люди, а довольно своеобразные: кто-то из них урод внешне, кто-то – урод моральный, а есть и такие, в ком объединились оба зти качества. Вообще-то, местные герои мне очень сильно напомнили персонажей в чем-то сходной Фаусту игры – Sanitarium. Короче, судить их – занятие еще то...

Вся игра разделена на семь глав по количеству душ, нуждающихся в спасении (вообще-то, их восемь, так как сиамские близнецы из первой главы – это две совершенно разных личности). Но кроме того, в каждой части представлен один из семи смертных грехов. Их я называть не стану, мы с ними и так каждый день сталкиваемся, а вот на содержаиии каждой из глав остановлюсь поподробнее.

Итак, глава, которая называется "Остров Любви" и идет под номером один, знакомит нас с сиамскими близнецами Лили и Джоди, чья любовь к деньгам и укротителю тигров Ганнибалу примерно одинакова, но что-то все же должно взять верх. Вторая глава – "Великий Изобретатель" – предоставляет нам на растерзание главного архитектора парка Натаниэля Мейстера, обладателя секрета, о котором людям лучше не знать. "Приходите к нам" – третья глава, в которой Фрэнк Барнс, более известный как "человек в маске", раскроет нам ужасную историю своей жизни. Четвертая глава представляет для нас особый интерес, так как в ней исповедоваться нам будет русская красавица Калинка Выссотский (!), а называется все это дело "Заколдованный Остров". Никто иной, как Ганнибал Нарциссус, знакомый нам по первой главе, предстанет пред нашим судом в главе "Великолепные Аттракционы". Кроме дрессировки тигров он выпивает и поигрывает в картишки, с чем и предстоит разобраться. "Бутлеггинг" – так назвали нашу встречу с Тодом фон Эссенбеком , гномом с не совсем обычным представлением о справедливости. И, наконец, в последней главе – "Ванна с Жизель" – мы встречаемся с очень хорошей и доброй толстушкой и еще коечем...

Так, с содержанием глав я вас ознакомил, осталось сказать, что по мере прохождения вам придется собирать улики невиновности (виновности?) доверенных вам "подсудимых", которые потом и будут играть основную роль в определении места их отправки. Также радует, что главы представляют собой не отдельные обрывки сюжета, а связаны между собой, и в каждой из них вы найдете намеки на другие. Ой-ой, что-то я разошелся, пора с сюжетом заканчивать, а то все расскажу и играть будет неинтересно, а игра стоит того, чтоб ее проходили, находясь в постоянном неведении, открывая постепенно для себя интереснейший историю.

А чем?

Графику и звук, как не особенно важные компоненты приключенческого жанра, оставим на потом, а приступим к рассмотрению более важной составной – интерфейса. Он практически ничем не отличается от предыдущих игр,





выпущенных Cryo. Все тот же вид от первого лица, все та же возможность вертеть башней на 360 градусов по горизонтали и на 90 по вертикали. Не могу утверждать, что зто как-то невероятно улучшает сам процесс игры или делает его более интересным. Зато появляется возможность запихнуть искомый предмет подальше от глаз игрока, чтобы он его искал подольше, а потом сказать, что все его проблемы из-за его невнимательности. Честно говоря, именно это я люблю меньше всего — так называемый “pixel hunting”, а здесь, как ни жаль, с ним сталкиваешься повсеместно. Каждое свое движение приходится выверять до пикселя, так как там, где, как вам кажется, ничего нет, может находиться предмет и даже не один. Это ужасно напрягает, потому что все время возникает необходимость вернуться туда, где вы уже были, чтобы проверить, не пропустили ли вы чего-либо, собирая улики. Само же передвижение между локациями оформлено точно так же, как это было сделано в Myst, то есть простой сменой картинок. Никаких тебе плавных и красивых прогулок, хотя здесь они были бы гораздо уместней.

Довольно странным ходом разработчиков было добавление в игру подсказок и карты парка. Все дело в том, что подсказками заведует своеобразный джинн — Гомункул, но мало того, что работать он начинает только после того, как вы его найдете (а произойдет зто только в конце второй главы), так еще и делать зто он хочет не всегда! Странно, конечно, но давать подсказки и помогать вам он будет только в том случае, если он “отдохнул”. Волею судеб мне так и не довелось застать его отдохнувшим, а ведь большинство головоломок в игре ужасно нелогичны. Странно, очень странно... А уже упоминавшаяся мной карта парка вообще вам не понадобится, хоть и придется провести некоторое время в ее поисках.

Вообще, поначалу я большую часть времени проводил в основном меню — очень уж много в нем интересных пунктов. Во-первых, вы можете еще раз просмотреть все виденные вами игровые мультики, зто возможно сделать в разделе “Movies”. Во-вторых, раздел “Attractions” дает нам возможность развлечься на всех аттракционах игры, не проходя ее. Один из них, поездка на поезде в преисподнюю, буквально поверг меня в шок — не каждый день такую красоту видишь. Правда, красота зта относительна — она возможна только при наличии у вас приличного компьютера с нехилыми залежами оперативной памяти. Ну, и наконец, мой любимый раздел — “Music”. Вот так вот плавно переходим к обсуждению “второстепенных” (для квеста) деталей — графики и звука...

Уже лучше...

Итак, для начала о музыке, она вообще стоит того, что бы рассказать о ней первой. М-да, я запинаюсь — не могу найти слов, чтоб описать ее. Постараюсь... Это, наверное, лучший саунд-трек к игре за всю мою игровую практику. Ну, совершенно точно, в тройке лучших. Джаз, блюз, рок, альтернатива — чего здесь только нет! Есть даже “Вальс Мефистофеля” из написанной Ференцем Листом оперы “Фауст”. Чертовски красиво! Но больше всего меня задела последняя мелодия, которая проигрывается и в финальных титрах — “Far, far away from my heart”, к прослушиванию обязательна. Под стать музыке и звук. Актеры играют божественно, а Мефистофель просто бесподобен — лучшая озвучка персонажа за всю историю жанра. С какой иронией и пренебрежением он говорит и в то же время — так возвышенно-аристократически... Надо слышать.

Песнь о графике будет не так змоциональна, как предыдущая, но все же. Игра начинается в 1935 году, и когда я только начал играть, то действительно подумал, что графику рисовали в то время. Пикселя так и прут отовсюду: из деревьев, из облаков, домов — всего. Но к зтому привыкаешь со временем. Более того, графику можно даже полюбить, хоть она и хуже, чем в предыдущих творениях Cryo. Несмотря на неприветливое качество картинки, создатели умудрились запихнуть в игру кучу деталей. Особенности отделки разных стилей, жизни разных времен можно разглядеть в мельчайших подробностях, что не может не радовать. Стоит сказать и о многочисленных мультиках, на которые игра не скупится. Хоть персонажи и выполнены несколько неаккуратно, в них все равно видны яркие индивидуальности. А вообще, сами мультики, как мне показалось, несколько мрачноваты и темны.



Сильнее?

Вот, вроде, и все. Так внезапно кончились все поводы хвалить и ругать (слава Боссу) зту неоднозначную игру. Осталось написать свой вывод и раскланяться, что я сейчас и буду делать. Начну с того, что скажу: лично мне игра понравилась, за других не отвечаю. Сюжет, графика, звук (О!!!) — все при ней, но есть и такое, что не всем может прийтись по душе — я говорю о жесточайшей иронии игры и о невероятном давлении на психику. Так что сразу остерегу слабонервных: копаться в чужих грехах — дело не для вас. В целом же — отличный продукт, ну а если вам в свое время пришелся по душе Sanitarium — берите, не задумываясь! Но эта штука уж точно не сильнее “Фауста” Гете...

P.S. Вообще, игра зта и вправду какая-то загадочная, мистическая даже, я бы сказал. За то время, когда я ее проходил, со мной и с моим компьютером творились совсем уж странные вещи. Так что перед тем, как вставлять диск с игрой в CD-ROM, советую облачиться в защитный костюм — говорят, помогает...

Игровой интерес	●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●●●●
Сюжетная линия	●●●●●●●

Рейтинг 7.8

Время освоения: от 0.5 до 1 чосо
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Человек-Водоросль

Dragonfire: The Well of Souls

Жанр	RPG
Издатель	Target Games
Разработчик	Target Games
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, 32 Mb RAM
Multiplayer	Internet, LAN, Modem
	Windows 95, 98



Королевство Алтор жило в мире и согласии, пока волосатая рука не воткнула в него свой меч, и земля не изошла кровью. Алая субстанция залила все вокруг, жителям стало плохо. Они немедленно сделали вывод о том, что силы зла покусились на их обетованное отечество, и тогда четверо смельчаков решили бросить вызов дьявольскому провидению. То были мужчина, женщина, вурдалак-убийца и благородный утенок. Лишь одному из сей смелой четверки выпадет честь расправиться с темными приспешниками зла. Выбор в твоих руках, о не меньший смельчак, отважившийся сыграть в Dragonfire.

Скажу сразу – игра с первых мгновений знакомства произвела на меня тягостное впечатление. Более того, ужасающее. Представьте себе, о фанаты ролевых игр, что у персонажей в Dragonfire есть по шесть одинаковых параметров (сила, жизненная энергия, ловкость, а также мастерство владения тремя видами оружия), которые просто растут по ходу игры. И если в аркадоподобной Дьябле были хотя бы уровни и возможность распределять заработанные очки опыта, то здесь нет даже этого. Так что фанаты RPG отдыхают. Ну и ладно... Быть может, игра понравится поклонникам адвенчур или аркад? Боюсь, что нет. Никаких головоломок в Dragonfire замечено не было, аркадный же элемент сводится исключительно к тому, чтобы подойти к врагу и начать лихорадочно нажимать на правую кнопку мыши. В общем, отдыхают не только любители ролевиков. Кому же бодрствовать? Кто взвалит на свои хрупкие плечи тяжелую ношу прохождения Dragonfire? Только дети. Маленькие беззащитные дети – вот опора и надежа разработчиков.

Судите сами. Один из персонажей игры – свирепого вида утенок с большим желтым клювом. А знаете, к чему сводится весь игровой процесс? Никогда не догадаетесь. Всего лишь к тому, чтобы ходить кругом и щелкать по всем предметам, которые попадаются на глаза. Все начинается с того, что вы оказываетесь в тюремной камере. Щелкните по стулу – получите палку-ножку (оружие). Щелкнете по батону хлеба – получите напильник. Щелкните им по двери – получите выход. Ну а дальше щелкайте правой кнопкой мыши по охранникам, пока они не свалятся замертво. Свалятся, чтобы в тот же момент раствориться в воздухе и никогда больше не показываться вам на глаза. Кстати, чтобы не травмировать детскую психику, разработчики убрали из игры не только трупы, но и всякое подобие крови. То есть во время сражения вы ничего не увидите, кроме размахивания оружием, и это захватывающее зрелище будет развлекать вас до тех пор, пока супостат вдруг (именно вдруг) не откинет копыта. Вот так, простенько и безвкусно. Между прочим, напасть можно исключительно на плохих охранников. А на хороших нельзя. Чем одни отличаются от других, я так и не понял. Быть может, тем, что они до-о-о-брые?

Потрясает воображение и убожество графики. Впрочем, это все цветочки. Настоящая клубничка – возможностью менять силу, жизненную энергию, а также агрессивность монстров. К тому же можно выбирать, будут ли они регенерировать и станут ли преследовать играющего. Как вам такое? Сделано, естественно, в расчете на то, чтобы каждый смог пройти игру без сучка, без задоринки.

Впрочем, разработчики просчитались. Ваш покорный слуга, начав играть, честно пытался выбраться из тюрьмы. И у меня это почти получилось, но в самый последний момент в стене вырисовались какие-то четыре рычажка. Что с ними делать и куда идти дальше, когда обошел уже все по несколько раз – это так и осталось загадкой. И если обычно, застряв в интересной игре, я начинаю звонить знакомым или пытаюсь разрешить создавшуюся проблему как-то иначе, то на этот раз, столкнувшись с непонятным, я предпочел вернуться к радующим глаз обоям Windows 95. После Dragonfire их разглядывание показалось мне занятием не только крайне интересным, но даже захватывающим.

Разработчики радостно заявляют, что в их игру могут играть дети, начиная с десяти лет. Однако речь, надо полагать, идет либо об американских детях, либо о детях с задержкой умственного развития. Ибо если дать Dragonfire нормальному ребенку и сказать, что это RPG – он раз и навсегда возненавидит целый жанр. Как вы полагаете, можно такое допустить? Наш ответ – КАТЕГОРИЧЕСКИ НЕЛЬЗЯ. Так что если вы вдруг уже купили Dragonfire – немедленно сломайте оба CD (черт с ними, с деньгами) и ступайте в сад подышать свежим воздухом. Врачи говорят, это полезно.

(Примечание редактора. Когда автор в телефонной беседе сообщил, что главный герой – утенок, я, грешным делом, подумал, что это шутка. Как я ошибался...)

Игровой интерес	0
Графика	1
Звук и музыка	2
Сбалансированность	0

Рейтинг 0.5

Время освоения: от 0 до 0.1 часа
Сложность: низкая
Знание английского: не требуется

]A[_Alrick

Final Fantasy VIII

Жанр	RPG
Издатель	Eidos Interactive
Разработчик	Squaresoft
Требуется	Celeron 300, 32 Mb RAM
Рекомендуется	P2-300, 64 Mb RAM, 3D
	Windows 95, 98

Он ушел, но обещал вернуться

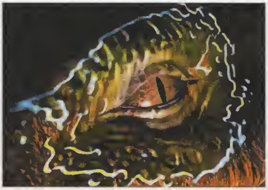
Все, вы меня больше не увидите. Точнее, может, и увидите, но это случится не раньше, чем сойдет снег с бескрайних полей нашей родины. Прощай, жестокий мир! Пойду-ка я в другой, созданный кудесниками из Squaresoft и уже успевший порядком измениться со времени моего последнего посещения. Хотя, как говорится – "что ни делается, все к лучшему". Перед нами новые просторы, которые надо покорить (неважно, чем), новые монстры, которых надо порубить (тоже неважно, чем), и еще надо всех спасти (что характерно, неважно, от чего). Как обычно. Мы это уже делали, помните...

Он родился, жил и умер

Помните Final Fantasy VII? Так вот, если вкратце весь сюжет сразу, то все то же самое – мы элитные наемники, волею судьбы примкнувшие к повстанцам. Так получилось, не наша вина. Если же не вкратце, то это уже целая эпопея с грамотно закрученным сюжетом и вдобавок с любовной историей, причем не одной. Но обо всем по порядку.

Наш главный герой – кадет учебного заведения под названием Balamb Garden, готовящего кадры для SeeD, элитной ассоциации наемников. Он уже почти закончил обучение, и от звания дипломированным наемником его отделяет совсем немного – осталось выполнить пару заданий. В общем-то, можно было бы жить припеваючи – в картишки поигрывать, зарплату пропивать и монстряков в лесах мутузить, да вот незадача – у президента одного крупного государства... Ну нет, не стану портить вам аппетит рассказом, упомяну лишь о том, что катаклизм, который будет грозить миру в конце игры, будет таким же страшным и глобальным, как и в FF VII.

Игра хорошо разбавлена как обычными заставками, так и скриптовыми сценками. Вот в этих последних и заключается первая изюминка, из-за которой так хочется распробовать этот вкусный пирожок. Атмосфера игры во многом создается за счет грамотной анимации персонажей – они злятся, смеются, бывают расстроены, они чувствуют боль, в конце концов... Просто небо и земля по сравнению с обычными текстовыми сообщениями. Кроме того, не забывайте, что основное отличие всех FF от других RPG всегда было в том, КАК здесь раскрывается сценарий. Например, в том же M&M7, чтобы довести до нашего сведения, кто на самом деле главный злодей, выдавался квест – обычное текстовое сообщение. А здесь нас (цените!) сначала проткнут ледышкой в красивой заставке, а потом еще будут зверски пытать в скриптовой сценке. Разве после этого вы не будете испытывать желание порубить всех в капусту своим большим мечом? Конечно, будете, да еще какое! А чего стоят мистические сны, когда вам вручают управление Laguna'ом – загадочным солдатом/журналистом из прошлого? Вам непременно захочется узнать, кто он на самом деле и что с ним стало. Однако не следует думать, что игра превращается в эдакий квест с элементами RPG – практически всегда можно отвлечься от претворения в жизнь своей мести и пособирать экспы с монстров, прокачать Guardian Forces или просто перекинуться в картишки с ближайшим NPC.





Практически всю первую четверть игры (надо сказать, довольно длинной) нас вводят в курс дела, знакомят с сюжетными раскладами и учат использовать игровые возможности в полной мере. Разумеется, щедро сдабривая процесс фирменными, неземной красоты заставками. Таким образом, поначалу об игре складывается впечатление как о линейной и несколько простоватой, хоть и красивой RPG. Но все меняется с окончанием первого диска. Теперь игрок покидает участок игры для чайников – он начинает путешествие по волнам многогранной игры. Перед героями открываются новые земли, встречаются новые монстры, новые возможности заработать экспы и неприятностей...

Деньги, карты, три ствола

Ролевая система игры претерпела полную переработку. Более-менее незатронутыми остались только параметры персонажа да оружие. Все остальное придется изучать снова. Начнем с того, что теперь нельзя менять оружие и броню просто так. Брони нет совсем, а вот оружие вам придется апгрейдить – искать или покупать специальные журналы, затем выбивать из монстров необходимые предметы, после чего тащить все это добро в спецмагазин, где вам сделают пушку побольше.

Магическая система изменилась кардинально. Забудьте про материи из седьмого "финала" – теперь все намного круче. Изначально персонажи не знают магии. Никакой. Совсем. Возможность ее кастовать, героям дают могучие союзники – Guardian Forces, здакие духи-покровители, краеугольный камень магической системы FF8. Также GF'ов (привыкайте к термину), что немеряно круто, можно призывать на помощь прямо во время боя. Вы представляете себе, как зто выглядит? Я кратенько расскажу: земля разверзается, до неприличия зффектно появляется GF, рвет нашего оппонента на части и растворяется в воздухе... Как и материя, Guardian Forces получают очки опыта и повышают свой уровень, от которого зависят повреждения, наносимые при вызове духа на поле боя. Герой также может пользоваться многочисленными abilities своего GF'a (причем каждый GF дает свой собственный их набор) – использовать магию, превращать монстров в игральные карты, присоединять магию к своим основным характеристикам, просто увеличивать себе параметры. Естественно, сразу все сделать невозможно - сначала необходимо, чтобы GF выучил зти специальные умения, на которые тратится особый вид зкспы, – AP. Сразу можно использовать только самые основные из них – GF (возможность вызывать его), Magic (использовать магию), Draw (вытягивать заклинания прямо из монстров) и Item (использовать предметы во время боя).





Важная фича, о которой я уже упоминал, – заклинание можно подсоединять к основным характеристикам персонажа, а также к защите и атаке. Подсоединение разных заклинаний по-разному действует на характеристики – какое-то, скажем, хорошо поднимает HP, другое – Vitality. А учитывая, что различных заклинаний тут – тридцать с хвостиком наименований, перебирать всевозможные комбинации вы будете ох как долго. Но можно обойтись и без зтого мучения – в опциях есть пунктик под названием Auto, автоматически расставляющии магию в трех возможных вариантах – либо вся она служит увеличению ваших атакующих возможностей, либо идет на помощь вашим магическим способностям, либо просто увеличивают вашу "непробиваемость", т.е. защиту. В общем, на первых порах бой с незнакомыми монстрами будет проходить так: убиваются все его верные друзья, и персонажи начинают тянуть из монстра заклинания, иногда подлечиваясь каким-нибудь лечебным спеллом (кстати, частенько из этой же жертвы вытянутым). Но и это еще не все! Есть два вида магий, выделяющиеся из общего списка, – магия стихий (воды, огня, земли и т.д.) и магия, изменяющая статус (сон, ослепление, зомбирование и т.д.). Особенность здесь в том, что данные два вида магии можно присоединить к защите и атаке! Прикрепляете к атаке Firaga и Sleep – и противник от простого удара мечом будет засыпать плюс ему будет наноситься повреждения от магии огня. То же самое можно проделать и с защитой – вы можете поставить защиту от какого-либо негативного воздействия. Чувствуете, сколько возможностей перед вами открывается? Практически для всех монстров можно подобрать идеальное сочетание атакующих и защитных способностей! Если учесть, что система кардинально отличается от системы магии в FF7, причем в лучшую сторону, то Squaresoft заслуживает всяческих похвал. Браво!

Теперь поговорим о монстрах. Как уже упоминалось, они – основной источник магии и зкспы, кроме того, из них выбиваются всевозможные предметы. А еще... еще из монстров можно сделать карты. Игральные. Зачем? Чтобы поиграть во встроенную мини-игру – примерно как в M&M VII, только чуточку посложнее, да и сыграть можно с каждым встречным-поперечным. Возможно, вы выиграете какую-нибудь ценную карту, из которой можно будет сделать раритетный предмет. Например, из карты Bahamut'a получается аж 100 Megalixir'ов, которые полностью вылечивают ваших персонажей и снимают все негативные статусы. Так что если вы хотите придти к самому главному боссу во всеоружии, вам предстоит не один час сражений в карты –



ведь самые сильные из них (карты GF'ов и самих персонажей) нельзя заполучить на поле боя.

Темное прошлое

И все было бы великолепно, если бы не извечная беда всех портированных с консолей игр – графика. То, что на экране телевизора выглядит вполне пристойно и даже красиво, на хорошем мониторе превращается в жалкую пародию на себя самое. Модели состоят из непозволительно малого количества полигонов, особенно для игры с рисованными бэкграундами. Сами бэкграунды – непозволительно зернисты, особенно для столь великолепных произведений художников из Squaresoft. Жутко дисгармонируют с остальными "фишками" изобразительного решения игры заставки нечеловеческой, я бы даже сказал, не-PC'шной красоты. Помимо этого FF8 спасает в плане внешнего вида, пожалуй, только прекрасная анимация. Squaresoft не вяжет веников, и то, что после портирования смотрится так же, как и в оригинале, вполне закономерно производит положительное впечатление.

Музыка уместна, создает настроение, не раздражает. Звук – на месте, причем на своем. А вот речи нет совсем, никакой. Хотя, поиграв, я пришел к выводу, что оно и к лучшему – диалоги в FF8 огромны, и их наверняка было попросту невозможно озвучить целиком.

Интерфейс – пугает поначалу. Приводит в ужас несоответствием принятым на PC стандартам. Я могу простить отсутствие мыши, могу даже привыкнуть к причудливой логике приставочной организации интерфейса, но загрузка сохраненной игры через перезапуск – это уже слишком.

Перед нами представитель классики. Пусть и консольной, но все-таки классики, поэтому посмотреть его надо обязательно. Всем любителям RPG в первую очередь, а тем, кто не обращает внимания на некоторую корявость графического исполнения, – во вторую. Естественно, упертым консолененавистникам играть строго запрещено – все равно ничего не поймут.

Игровой интерес ●●●●●●●●●◗
Графика ●●●●●●●◗◗◗
Звук и музыка ●●●●●●●●◗◗
Сбалансированность ●●●●●●●●●●

Рейтинг 8.5

Время освоения: от 0.5 до 5 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

От редакции: *Здесь должен был быть острый и экспрессивный комментарий известного матерого консолененавистника, циничного Ивана Жилина. Увы! Иван увлекся и стал неосторожен... Alrick появился совершенно беззвучно, и в глазах его был гнев, а в руках – "рельса". К счастью, обошлось без жертв – находчивый Выпускающий мужественно швырнул в Alrick'а толстенную пачку распечаток журнальной страницы с Бритни Спирс, благодаря чему Жилину удалось сбежать на улицу, где уже ждал, нетерпеливо фырча, ярко-желтый бронированный "Запорожец" Reckless Driver'а. Стильное авто резко рвануло от подъезда, из открытого окна непримиримо звучало: "... тупобредень!..", "...консолям – консолево!.." и что-то не очень хорошее про Бритни Спирс.*

Редакция приносит читателям свои извинения за случившееся и впредь обязуется свято соблюдать Строжайшие Правила Техники Безопасности При Работе С Иваном Жилиным.

Евгений Гринбаум

Шутка тоже может учить

Magic: the Gathering, пожалуй, самая серьезная и умная игра семейства обменных карточных игр. Возможно, именно поэтому среди игроков в Magic так ценится юмор и хорошая шутка.

Устав от турнирных партий, можно для снятия напряжения сыграть в Unglued. Это специальное расширение – набор карточек, каждая из которых представляет собой пародию на знаменитые карты MTG, либо подтрунивает над всевозможными явлениями нашей жизни, либо просто предлагает игроку сделать какое-то шуточное действие.

Забавно со стороны смотреть за партией играющих в Unglued людей. Они то бросают кубики, то отчаянно балансируют, стараясь удержать на голове карточку. Если вы увлеченно играете в клубе, а рядом кто-то весело кукарекает – не удивляйтесь, это всего лишь Unglued. На самом деле, в большинстве случае вы не обязаны выполнять все эти забавные требования, но они здорово усиливают ваших существ или действие заклинаний.

Конечно, шуточная версия MTG никогда бы не увидела свет, если б не миллионы людей, любящих эту сказочную вселенную. Увы, часть шуток понятна только им...



Например, карточка Blacker Lotus (Чернейший Лотус) является улучшенным аналогом очень сильной и ценной карты Black Lotus (Черный Лотус). Единственное неприятное отличие – шуточную карточку при использовании нужно порвать на мелкие кусочки. Нет у вас ее – не расстраивайтесь, вы всегда можете зачернить лицевую поверхность другой карточки черным маркером, а потом использовать ее вместо Blacker Lotus! Пикантность ситуации состоит в том, что чрезвычайно редкий оригинал стоит у коллекционеров очень приличных денег...

Да и самокритичное подтрунивание над международной турнирной организацией (Look at me, I'm DCI) тоже может вызвать легкое недоумение у далекой от MTG аудитории. Эта карточка позволяет вам влезть в шкуру тех, кто корректирует турнирные правила, и запретить использование любой карты в ближайшем матче!

Однако в большинстве своем карты понятны всем, кто хотя бы слегка прикоснулся к Magic: the Gathering. Так, не требует каких-либо специальных знаний или умений ни Miss Demeanor, заставляющая всего лишь каждый ход выдавать комплимент оппоненту, ни Hurloon Wrangler, которого не может блокировать одетый в джинсы игрок.

В отличие от карт остальных наборов, у которых каемка белая или черная, карточки Unglued окаймлены серебряной линией. Есть специальное правило, запрещающее в турнирах использовать карты с такой каемкой. Это не мешает коллекционерам собирать их, а игрокам играть ими вне официальных турниров. В России уже проводилось несколько специальных турниров, где играли картами только этой редакции. Не знаю как зрители, но все игроки остались довольны.

Вокруг наборов карточек сложилась целая вселенная; каждый сет MTG имеет свою историю – сказку, фэнтези. И многие заклинания или существа – порождения этих миров.

Так и Unglued подарил миру MTG новый тип существ – куриц (chiken). На первый взгляд, не смешно, но вдумайтесь: храбрые рыцари, львы, удары молний – и куры...

Очень часто обыгрывается удача – партию можно выиграть просто хорошо бросая кубик.

В серьезной игре тоже есть карточки, требующие броска кубика, – но колоды турнирного уровня выверены до миллиметра, там нет места случайностям. Мало того, что приходится думать и считать вероятности прихода нужной карты, так еще и зависеть от броска монетки или кубика... Вот в шуточной игре – сколько угодно. Есть даже специальное существо, разрешающее перекинуть неудачный бросок.

Шутка тоже может учить: в наборе имеется три карты, каждая из которых останавливает другую. Это Scissors Lizard (Ножничная Ящерица), Rock Lobster (Каменный Краб) и Paper Tiger (Бумажный Тигр). В этой последовательности, так напоминающей детскую игру



Камень, Ножницы, Бумага есть глубокий смысл. Все колоды в MTG можно условно разделить на три типа. Первый, содержащий большое количество легко вызываемых, но относительно мощных созданий, олицетворяет ножницы. Он, однако, легко проигрывает второму – комбинационному. Человеку, играющему такой колодой, в какой-то момент перестает быть нужен оппонент – раскладывая свою колоду, словно какой-то пасьянс, он выигрывает за один ход (камень). Однако второй тип колод, в свою очередь проигрывает третьему – контролю, просто не дающему оппоненту спокойно играть, пресекающему его все попытки что-нибудь сделать (бумага).

Но медленный контроль зачастую проигрывает быстрым ножницам...

Такой своеобразный баланс, вечнаяборьба различных идей и делают Magic тем, что она есть – умной и захва-





тывающей игрой, нашедшей дорогу к умам и сердцам миллионов людей во всем мире.

Викторина "Меркадианские маски"

Уже несколько месяцев мы играем сетом "Меркадианские маски". Однако играть и знать – не одно и то же. Попробуйте ответить на несколько вопросов.

Кого больше в "Меркадианских масках":

- goblins или Insects
- mercenaries или Spellshapers
- rare Legends или uncommon Walls
- карт, начинающихся с "J", или карт, начинающихся с "U"
- существ 1/2 или существ 2/1
- существ с first strike или существ с trample
- существ с haste или существ со swampwalk
- синих instants или красных sorceries
- черных creature enchantments или зеленых общих enchantments
- карт со словом "choose" или карт со словом "reveal"

Какая карта или карты удовлетворяют обоим условиям:

- защита против цвета + альтернативная цена вывода карты
- существо – Monger + карта, иллюстрированная Майклом Сутфиным
- карта со словом "shuffle" + карта с "X" в тексте
- 1/1 существа + карта со словами combat damage (2 ответа)
- артефакт + карта со словом "nonartifact"
- черные sorceries + карта, в названии которой 6 букв и меньше
- карта со словом "flying" + карта со словами "first strike" (2 ответа)
- 2/2 существо + карта со словом "sacrifice" (4 ответа)
- зеленая карта + карта со словом sacrifice (4 ответа)
- карта, начинающаяся с "S" + карта со словом "discard" (5 ответов)

Задача

Используются только карты из сета "Меркадианские маски".

Ваш противник:

- имеет бело-синюю колоду и 14 пунктов жизни;
- на столе: Fresh Volunteers, Cho-Arrim Legate, Cloud Sprite, Extravagant Spirite, 3 долины и 3 горы;
- в руке: карт нет.

Вы:

- имеете черно-красную колоду и 1 пункт жизни;
- на столе: Battle Rampart, Kris Mage, Silent Assassin, Enslaved Horror, Primeval Shambler, Snock Troops, 3 болота и 4 горы, High Market;
- в руке: Delraich, Lunge, Ghoul' Feast, Thunderclap, Vendetta, Two-Headed Dragon.

Требуется: победить вашего оппонента за один ход. К вам только что пришел Ghoul's feast. Несмотря на то, что у вас в грейвъярде нет карт, вы понимаете, что эта карта принесла вам победу. Сейчас ваш ход.

Ответы на вопросы викторины и решение задачки присылайте в редакцию "Нави", а о призах позаботится компания "Саргона".

А. Савченко

Гони его, Ганс, гони!

(из анекдота)

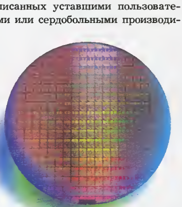
или

к вопросу о некоторых аспектах повышения производительности компьютера путем повышения тактовой частоты микропроцессора и связанном с этим потенциальном снижении надежности системы, то есть чем все это может закончиться

(Разгон! Как много в этом звуке
Для сердца юзера слилось!..
Так говорил *В.* (Великий) *Пупкин*



Что можем добавить мы к словам, несомненно, крупнейшего деятеля российских Сетей? Лишь несколько фраз о том, для чего и как разгоняют... а разгоняют сейчас почти все, что находится внутри корпуса вашего компьютера. Существуют многолетние традиции разгона процессоров (в этом процессе участвуют материнская плата и память, уже несколько лет разгоняют видеоплаты. Не пытались разгонять, кажется, только жесткие диски, хотя, возможно, автор просто не в курсе. Дело тормозится, вероятно, тем, что двигатель, вращающий пакет пластин, имеет постоянную скорость вращения, изменить которую простыми средствами нельзя. Очевидно, тут еще все впереди. Представляете, этак небрежно сказать приятелю: "А я свой IBM до пятнадцати тысяч оборотов разогнал. Лишь бы подшипники выдержали. Ну ничего, гарантия большая...". Особняком стоят CD-ROM приводы. Их, в отличие от всего остального, замедляют, поскольку это единственное устройство, имеющее, в общем, даже избыточную производительность, что приводит к неприятным последствиям, основные из которых (ухудшение чтения дисков невысокого качества и повышенный шум при работе, напоминающий рев двигателей заходящего на цель Ми-24. Притормаживают CD-ROM приводы с помощью программ, написанных уставшими пользователями или сердобольными производителями, выпускающими те самые приводы.



Однако вернемся к теме нашего разговора. Желание получить больше за те же вложенные средства или тот же объем материальных благ, услуг, вложив меньше, очевидно, есть естественная и неистребимая особенность человеческого характера, свойственная ему с древних времен, вероятно, еще до появления денег. И значительно укрепившаяся с их изобретением. Вполне возможно, что именно эта особенность, наряду с ленью, является одним из двигателей прогресса.

Разгон в его нынешнем виде зародился практически одновременно с появлением компьютеров в персональном пользовании. Большие компьютеры предыдущих лет были слишком сложны, дороги, не слишком надежны (не имели запаса прочности, свойственного гениальному изобретению Теда Хоффа (Ted Hoff), – микропроцессору и использовались (в основном) для решения слишком ответственных задач, чтобы проводить на них такие эксперименты. С появлением персональных компьютеров большинству пользователей стало ясно, что процессор не бывает слишком быстрым и памяти не бывает слишком много (хотя некоторые оспаривали такую точку зрения вплоть до появления Windows. Потом оптимистов стало значительно меньше). Если дополнительную память надо покупать, то для повышения производительности бесплатный путь был найден легко – нужно заставить процессор работать быстрее. Для этого нужно повысить его тактовую частоту, что можно сделать, просто заменив кварцевый резонатор, эту частоту задающий. Пара магических пассов паяльником, нежный, щекочущий ноздри запах канифоли, сверкающий в свете настольной лампы шарик расплавленного олова – и ваша XT-шка вместо 4,77 МГц работает на 5 или больше! Вплоть до 386-х процессоров ничего нового в этой сфере придумано не было. Росли тактовые частоты, улучшение технологии производства позволяло заставить работать 40-МГц процессор на 50 МГц. Тогда даже не применялись радиаторы охлаждения!

Все стало меняться с началом эпохи 486-х процессоров и появлением материнских плат, позволяющих менять процессор без применения паяльника, просто вставляя его в гнездо. Еще больше упростил эту процедуру разъем "с нулевым усилием сочлене-

ния" – "Zero Insertion Force", или ZIF. Первым стал Socket 3, предназначенный для всех процессоров семейства 486 от Intel и всех совместимых с ними. А совместимыми были процессоры всех производителей – и AMD (www.amd.com, www.amd.ru), и Cyrix (www.viatech.com). Лицензионная политика Intel (www.intel.com, www.intel.ru) была тогда значительно либеральнее.

Универсальная материнская плата, поддерживавшая все или почти все 486-е, должна была обеспечивать установку необходимой каждому процессору тактовой частоты – 25, 33, 40 или 50 МГц. Вскоре были созданы первые процессоры с умножением тактовой частоты: Intel 486DX2-50 и 486DX2-66. В них внешняя тактовая частота, вырабатываемая тактовым генератором на материнской плате, удваивалась внутри процессора, ядро которого – собственно все вычислительные схемы, в отличие от схем ввода-вывода – работало уже на удвоенной частоте, производя вычисления, соответственно, почти вдвое быстрее. Конструкторские и технологические проблемы, решенные при разработке, позволяют считать их одним из крупнейших достижений в технологии микропроцессоров. Достаточно сказать, что абсолютно все современные процессоры используют умножение тактовой частоты ядра. Это изобретение позволило значительно ускорить рост производительности процессоров, который не лимитировался качеством конструкции и изготовления материнской платы. На плате максимальная частота была невелика – не более 50 МГц. С появлением Pentium/Pentium MMX она подросла лишь до 66 МГц. Более высокие частоты считались недокументированными, и "стабильная работа на них не гарантировалась". Набор микросхем Intel 440BX, позволивший создавать материнские платы и использовать процессоры с внешней тактовой частотой 100 МГц, появился менее двух лет назад. Pentium II тогда работал на частотах 350-400 МГц. Платы, работающие на 133 МГц, только-только начинают появляться. Современные Pentium III и Athlon достигли 833 МГц. Попробуйте представить себе, что было бы со всем компьютерным рынком и в какие игры мы бы сейчас играли, если бы в процессоре не использовалось умножение тактовой частоты. К тому же оно стало вторым после увеличения тактовой частоты способом разгона. Вслед за процессорами с удвоением частоты появились процессоры с ее утроением – Intel 486DX4-75 и 486DX4-100. Это были первые процессоры с напряжением питания 3,3 В. Все предыдущие питались пятью вольтами непосредственно от блока питания, новым же процессорам понадобился преобразователь напряжения, который стали устанавливать на материнскую плату. Через некоторое время компания Intel ушла с рынка 486-х, начав производство первых Pentium. Производство модификаций 486-го продолжила AMD. Ее 486DX4-100 стоил значительно дешевле процессоров от Intel и легко разгонялся до 120 МГц. Последним процессором семейства 486 стал AMD 5x86-133 PR75. Буквы PR75 – Pentium Rating, изобретенное конкурентами Intel обозначение производительности их изделий по сравнению с процессорами Intel Pentium соответствующей частоты. Оказалось не слишком удачным, поскольку покупатель тогда, как и в наши дни, хотел мегагерцы, а не рейтинг. Процессор с учетверением тактовой частоты благодаря весьма прогрессивной архитектуре имел целочисленную производительность, сравнимую с Pentium 75, а разогнанный до 160 МГц, был сравним с Pentium 90. На нем довольно терпимо работала Windows 98. К сожалению, эта архитектура не получила достойного продолжения. AMD K5 (Pentium-совместимый процессор от AMD) первых выпусков принес немало огорчений, хотя во многих трудностях виноваты были программисты – как разработчики компиляторов, так и прикладных пакетов, использовавших особенности процессоров предыдущего поколения. Настороженное отношение к продукции AMD удалось победить лишь с выходом K6, а затем и K6-2.

Итак, с появлением универсальных материнских плат любой желающий мог попытать счастья и (в случае удачи) испытать чувство законной гордости, связанное с тем, что ему удалось обмануть наивного изготовителя процессора и выжать больше мегагерц, операций в секунду, fps'ов и так далее. Возникает вопрос – почему производитель, совершенно очевидно не страдающий альтруизмом, позволяет такое? Ответ кроется в технологии производства интегральных микросхем, к которым относятся и микропроцессоры.

Дело вот в чем. Несмотря на изобилие разновидностей одного процессора, работающих на совершенно разных тактовых частотах – например, "самый народный" процессор Celeron выпускается в настоящее время на частотах от 400 до 533 МГц, – чипы со стоимостью, отличающейся в разы, делают на одной и той же производственной линии по одному технологическому процессу. Этот процесс не является идеальным и результат его нельзя предсказать с абсолютной точностью. Важнейшей и тщательно скрываемой от конкурентов характеристикой такого процесса является параметр "выход годных", который определяет, какая часть изготовленных микросхем работоспособна. Первое тестирование проводится еще до разделения полупроводниковой пластины – "вафли" (wafer) на отдельные чипы. На этом этапе маркируются и отсеиваются неработоспособные кристаллы. Здесь же производится предварительная оценка того, на какой частоте способны работать процессоры данной партии, и производится фиксация коэффициента умножения (Intel Celeron, Pentium III). Затем пластину разрезают на отдельные чипы и те из них, что успешно прошли тестирование, устанавливают в корпус. На какой частоте может стабильно работать тот или иной экземпляр процессора, определяется тестами, которые проводятся с несколькими экземплярами процессора из каждой партии (для массовых процессоров, серийное производство которых освоено). Дорогие модификации могут подвергаться стопроцентному тестированию. Работоспособность процессора на заданной частоте проверяется при минимально и максимально допустимом напряжениях питания и одновременно – максимальной и минимальной температуре. Называется эта процедура "тестирование по четырем углам". Оборудование для проведения таких тестов стоит весьма недешево. Только прошедший все тесты процессор считается годным. Таким образом определяют, как быстро будут работать кристаллы данной партии и за сколько их можно будет продать. Процессор маркируют, упаковывают и, наконец, отправляют потребителю. Тут-то и начинается наша история. Хитрый покупатель знает, что, хотя технологии современного полупроводникового производства весьма надежны и стабильны, некоторый разброс параметров от экземпляра к экземпляру вполне возможен, а многочисленные тесты, по которым определяется допустимая тактовая частота, чрезвычайно, если не слишком, жесткие. Однако они гарантирует надежную и стабильную работу всей партии микропроцессоров при нормальной эксплуатации в течение весьма длительного периода, исчисляемого, пожалуй, десятком лет, а то и более. Морально процессор стареет гораздо быстрее. Теоретически, если пожертвовать некоторой частью имеющегося запаса прочности, сместив условия работы процессора ближе к границе допустимых параметров, можно получить более высокую производительность. Однако при этом процессор становится более чувствителен к внешним условиям.

К сожалению, об этой возможности знают не только конечные пользователи, то есть покупатели компьютеров и процессоров. Именно начиная с 486-х процессоров возникло такое неприятное явление, как перемаркировка. При этом фирма-мошенник закупает не самые быстрые и, естест-

венно, недорогие процессоры, отбирает те, которые могут работать на повышенной тактовой частоте (хотя может обойтись и без этого), сошлифовывает, или "спиливает", старую маркировку и наносит новую, выдавая тем самым процессор за более быстрый и, конечно, более дорогой. На жаргоне такие процессоры называют "пиленые". Признаки – неаккуратные обозначения (производители, борясь с подделками, используют лазерную маркировку), несоответствие обозначений на верхней и нижней сторонах корпуса, гарантийная наклейка, закрывающая обозначения (обычно на нижней крышке). Избежать покупки перемаркированного процессора Intel теоретически можно, например, покупая коробочный вариант (Box). Здесь вероятность приобрести подделку ниже, чем при покупке "голого" процессора, хоть он на рынке и дешевле. Кроме того, в коробке находится качественный вентилятор и красивая наклейка "Intel Inside" на корпус (у Pentium MMX наклейка была намного, я бы сказал, солиднее, чем у нынешних Celeron и даже Pentium III). К сожалению, коробку с процессором AMD довелось увидеть лишь однажды, в московском представительстве компании.

Другим, более наглым способом мошенничества была продажа компьютеров собственной сборки, при которой потребителю вручался компьютер, процессор которого "разгонялся" сборщиком. Покупателю об этом не сообщали, а цена компьютера при этом соответствовала его быстродействию. Надежность в расчет не бралась, жалобы на ошибки отметались фразой "Это у вас Windows глючит!". В некоторых случаях покупатель узнавал об обмане лишь через несколько лет, когда приходила пора модернизации. К тому времени от фирмы-продавца не оставалось и следа.

Продажа ремаркированных процессоров является не только обманом потребителя, но подпадает и под уголовные статьи, как минимум, о мошенничестве.

Своих официальных партнеров Intel достаточно строго контролирует на предмет продажи ими только подлинных процессоров, периодически проводя аудиторские проверки.

Именно в целях борьбы с недобросовестными продавцами, которые зарабатывают деньги, обманывая покупателя и бросая тень на продукцию фирмы, а не с "разгонщиками-индивидуалами", сознательно идущими на риск (хотя они, конечно, тоже пострадали), Intel ввела в процессоры Celeron, а впоследствии и в Pentium II/III блокировку коэффициента умножения, исключив возможность простого их разгона. Такой процессор не реагирует на коэффициент умножения, выставляемый переключателями на материнской плате, используя "зашитое" внутри постоянное значение. Например, процессор Celeron 400 рассчитан, как и все выпускаемые в настоящее время Celeron'ы, на внешнюю тактовую частоту 66 МГц. Значит, коэффициент умножения равен 400/66=6. Независимо от того, что вы выставите на материнской плате, – 3 или 8, – процессор будет умножать внешнюю тактовую частоту на 6. Взломать эту защиту пока никому не удалось (Abit Real Power Overclocking не работает для более-менее новых процессоров). Кстати, защита от разгона путем блокировки работы при повышении внешней тактовой частоты технически также вполне возможна и даже применяется, например, на старших моделях процессора Intel Xeon. Понятно, что в здравом уме такую "игрушку" стоимостью в две-три тысячи долларов разгонять никто не будет, но если сборщик ошибется и "разогнанный" по ошибке сервер станет терять информацию, стоящую миллионы, ничего хорошего из этого не выйдет. В массовых процессорах в ближайшее время такая защита, скорее всего, не появится, поскольку может получиться то же, что происходило несколько лет назад, да и до сих пор происходит с программами, тем или иным способом защищенными от копирования. Иногда такая защита доставляла покупателю легальной версии столько хлопот, что он шел на рынок за взломанной. Для легального пользователя защита должна быть совершенно незаметна, прозрачна. Дело в том, что погрешность работы тактового генератора на материнской плате может оказаться довольно велика. Реальная частота системной шины (FSB – Front Side Bus) на плате может быть на 1-3 МГц выше или ниже стандартных 66 или 100 МГц (отдельные производители сознательно пользуются этим для повышения результатов производительности своей платы в тестах или вводят псевдо-"турбо" режим, в котором частота немного повышается – на единицы МГц). К тому же для ничего не подозревающего покупателя, а в результате – и для Intel может оказаться слишком жестоким испытанием массовый отказ процессоров запускаться только потому, что на улице жарко и параметры тактового генератора на материнской плате "ушли" в запретную область. Кроме того, оверклокер – тоже покупатель. Если он не сможет разгонять процессор Intel, он купит у конкурента процессор, которого такой защиты не имеет.

Второй способ защиты покупателя от недобросовестных продавцов Intel ввела в Pentium III. Он связан с появлением уникального серийного номера, индивидуального для каждого экземпляра процессора. С помощью специальной утилиты (http://support.intel.com/support/processors/tools/frequencyid/) можно прочитать не только номер, но и параметры процессора, такие как заводская тактовая частота.



Компания AMD защиту от разгона в своих процессорах не применяет.

To get something for nothing, или Бесплатные пирожные раздают только в мышеловке

Разумеется, производители процессоров не одобряют разгон, считая, что разогнанный процессор работает вне гарантированных условий, что снижает надежность и является поводом к отказу от гарантийных обязательств. Так что разгон в любой форме вы выполняете исключительно на свой страх и риск.

Таким образом, за любые повреждения компонентов или потерю данных, происшедшие после прочтения данной статьи или выполнения ее рекомендаций, автор и редакция никакой ответственности не несут.

Итак, разгон процессора (overclocking) – это повышение частоты, на которой он работает. Добиться этого можно двумя путями – увеличив коэффициент умножения и подняв тем самым только частоту работы ядра процессора или повысив внешнюю тактовую частоту процессора на материнской плате. Основное различие этих двух способов в том, что при втором увеличивается скорость работы всех компонентов материнской платы. В первом случае только процессор работает быстрее, а все внешние устройства – в стандартных условиях. Возможно, разумеется, и сочетание двух способов.

Казалось бы, второй способ лучше, поскольку должна увеличиться производительность всей вычислительной системы, в том числе скорость работы памяти, обмена по шинам –

с диском, видео и т. п., а, как известно производительность всей системы определяется не только и не столько скоростью процессора, сколько скоростью памяти, дисковых операций и т. д. К сожалению, вынужден напомнить о том, что было изложено выше. Поднять частоту работы материнской платы и добиться при этом стабильной работы значительно сложнее, чем, увеличив коэффициент умножения, ускорить работу процессора. Платы периферии, в том числе дисковый контроллер, рассчитаны на стандартную частоту, и их работоспособность на более высоких частотах производитель, скорее всего, не проверяет и, конечно, не гарантирует. Для жесткого диска это может привести к потере данных. Линейный стабилизатор напряжения питания на материнской плате (с несколькими металлическими радиаторами неподалеку от процессорного разъема) может не обеспечить возросший ток, потребляемый процессором, перегреться и даже выйти из строя. Некоторые видео- и звуковые платы могут отказаться работать или работать нестабильно при увеличенной частоте шины. Отдельные материнские платы, например, Asus P3B-F, использующие программные установки, если сочтут себя некорректно разогнанными, стартуют со стандартными параметрами и самостоятельно входят в BIOS Setup, намекая тем самым пользователю, что он не совсем прав.

Коэффициент умножения задается переключателем на материнской плате, выполненным в виде джампера (jumper) или, реже, DIP-переключателя. Величина коэффициента умножения варьируется сейчас от 1 до 8 с шагом 0,5. Из современных процессоров коэффициент не фиксирован только у Intel Xeon, процессоров для Socket 7/Super7 – AMD K6-2, K6-III и процессоров предыдущего поколения – Intel Pentium и совместимых с ним. К сожалению, многие процессоры Pentium/Pentium MMX используют лишь два (BF0-BF1) из трех контактов (BF0-BF2) управления коэффициентом умножения и не реагируют на установку значения множителя выше 3,5.

Выглядит все довольно просто: вы находите документацию к материнской плате, разбираетесь, как изменить коэффициент умножения, выключаете компьютер, открываете его, находите соответствующие джамперы, переставляете их в нужное положение и, проверив, все ли в порядке, не сдернули ли вы с места какой-нибудь кабель, включаете компьютер. Если в руководстве к вашей материнской плате нет множителя 3,5 – попробуйте использовать установки переключателей для значения 1,5. Часто они совпадают. С программными установками все проще – нужно лишь перезагрузить компьютер, войти в Setup и изменить коэффициент умножения. Предварительно стоит сбросить настройки BIOS (CMOS Setup) в используемые по умолчанию. Это увеличит вероятность успешной загрузки. Восстановить настройки вы сможете потом, убедившись в стабильной работе системы. Еще лучше к тому же прошить последнюю версию BIOS, загрузив ее с сайта производителя вашей материнской платы или переписав у продавца. Начинать, конечно, следует с минимальных изменений, т. е. если стандартный коэффициент равен 4 – установите 4,5. Напомню, что этот способ не работает с процессорами Celeron, Pentium III и старшими моделями Pentium II, да и с Athlon. Не удивляйтесь, что ничего не изменилось.

Если компьютер включился, радостно пискнул один раз и загрузил Windows, – все идет хорошо. Можно запустить несколько приложений, максимально загружающих процессор, например Quake или другую игру, на несколько часов (если кто-то из домашних удивится (можно гордо заявить: "Я тестирую компьютер!"). Для проверки стабильности работы применяют также архиватор RAR или WinRAR (http://www.rarsoft.com). Если архив объемом в сотню-другую мегабайт удалось создать, а потом успешно раскрыть, скорее всего, все в порядке. Наиболее эффективен следующий способ проверки надежности работы, применимый не только для разогнанных машин: установите Windows NT со всеми необходимыми Service Pack'ами и запустите такое количество копий Quake II для Open GL, которое займет всю оперативную память. Запустив во всех копиях тестовый сценарий на бесконечное повторение, подождите несколько часов. Или дней. Сбой хотя бы в одной копии означает вероятность возникновения трудностей в будущем. Ищите причину.

Если разогнанный компьютер нормально грузится, но начинает сбоить и виснет через некоторое время, – возможно, перегревается процессор. Необходимо обеспечить ему надежное охлаждение. Об этом ниже. Хотя некорректно работать может любой из компонентов компьютера – память, видеоплата и т.п. Придется менять комплектующие по очереди и проверять работу системы. Конечно, если такая возможность у вас есть. Вообще, абсолютно надежного способа оценить работоспособность компьютера не существует, особенно в домашних условиях. Сочетание различных деталей от разных производителей с совершенно различным программным обеспечением разных версий – коктейль часто весьма непредсказуемый. Готовые компьютеры от "брэндов" имеют высокую цену еще и потому, что в нее (кроме всего прочего, что не является темой этой статьи) входит и отбор комплектующих, и достаточно серьезное тестирование данной конфигурации машины.

Кстати, наверное, можно использовать кратковременный разгон системы в качестве теста на надежность только что собранного компьютера. Возможно, удастся выявить нестабильно работающие компоненты. Устойчивая работа разогнанной на 1-2 ступени системы позволяет рассчитывать на нормальную работу со штатными параметрами, например, в летнюю жару.

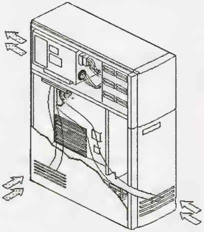
Если компьютер с измененными в очередной раз установками не загружается (молчание динамика, черный экран) – конфигурация неработоспособна, вернитесь к предыдущему варианту. Если компьютер начинает загружаться, – показывает логотип Energy Star, таблицу с конфигурацией системы (не все платы), но затем повисает, не пытаясь загрузиться, или Windows начинает загружаться, а затем машина самопроизвольно перезагружается, – попробуйте установить боле щадящий режим работы памяти в CMOS Setup. Не помогло – вернитесь к предыдущему коэффициенту умножения. Есть вероятность, что вам совсем не удастся увеличить частоту. Такой исход вполне возможен, и причин тому может быть довольно много. Это и неразгоняемость конкретного экземпляра процессора – далеко не каждый процессор способен порадовать покупателя своими способностями, и не слишком качественная, дешевая память, и недорогая материнская плата, не позволяющая насилия над собой и процессором. Утешьтесь – в стандартной конфигурации все работает? 99 процентов пользователей компьютеров – почти миллиард человек (!) – тоже не используют разогнанные процессоры. Если хочется произвести впечатление на знакомых, можно купить на рынке наклейку "Intel Inside Pentium IV" и сочинить историю его приобретения. "My name is Bond. James Bond." Успех гарантирован.

Кстати, заметили, сколько раз в последнем абзаце употреблялись "в уничижительном смысле" слова "не слишком качественная", "дешевая", "недорогая"? Правильно: разгон – удовольствие недешевое. Чтобы получить достойный результат, следует использовать качественную, читай – дорогую материнскую плату от одного из известных производителей, таких, например, как Asustek (http://www.asus.com.tw) или Abit (http://www.abit.com.tw). Эти платы, кроме стабильного качества и надеж-

ной работы, обладают также дополнительными возможностями, предназначенными специально для любителей разгона. Среди них – расширенный набор тактовых частот (ABIT BX6 Rev.2, построенная на чипсете 440BX, – до 153 МГц FSB; ABIT BF6, на нем же, – до 200 МГц! Заметим, что документированными рабочими частотами для чипсета Intel 440BX являются 66 и 100 МГц) или даже плавная, с шагом в один мегагерц ее установка, возможность точной регулировки напряжения питания процессора (с шагом 0,05 В), мониторинг (в т.ч. в Windows) температуры процессора, материнской платы, скорости вращения охлаждающих вентиляторов, напряжений питания и другие особенности, например, "фирменное блюдо" Abit – SoftMenu, позволяющее менять все необходимые параметры – частоту, коэффициент умножения, напряжение питания – программно, из BIOS Setup, не открывая корпус компьютера. Разумеется, здесь есть и автоопределение типа процессора, но если в недорогих платах, изготовленных в соответствии с требованиями Intel, при установленном Celeron невозможно установить внешнюю тактовую частоту 100 МГц и если вам это все-таки захочется сделать, то (у Celeron SEPP для Slot 1) нужно перерезать проводник на плате процессора, заклеивать липкой лентой или замазывать лаком контакт B21 ("душераздирающее зрелище!"), то на вышеупомянутых платах это совершенно не нужно – они "не обращают внимания на такие мелочи" и позволяют установить все, что вы хотите. Цена таких плат – $120-160.

Сказанное выше о дешевизне в полной мере относится и к оперативной памяти. Надеяться на надежную работу компьютера с разогнанным процессором без памяти, соответствующей стандарту PC100 (для любителей самого лучшего – PC133) и изготовленной одним из известных производителей, подобных Micron или Samsung (SEC), конечно, можно. Как известно, "надежды юношей питают". Это такой же разгон, как и для процессора, с увеличением штатной частоты в полтора раза. Года полтора-два назад это еще было возможно, сейчас очень сомнительно, поскольку все делают память PC100, а на 66 МГц остается то, что отсеялось на тестах. Само собой, память "brandname" дороже той, производитель которой скрыт во мраке, процентов на двадцать, а PC133, которую пока делают лишь "гранды", – на сорок.

Также нужен хороший корпус (само собой, стандарта ATX, с мощным (250-300 Вт) блоком питания, надежным и, весьма желательно, бесшумным вентилятором. Цена – от 55 долл. Для улучшения охлаждения можно установить дополнительный вентилятор. Место для него должно быть предусмотрено на задней стенке корпуса. Вентилятор на передней стенке не так эффективен. Не забудьте про бесшумность и надежность – таковыми являются вентиляторы с шарикоподшипником (BALL-BEARING). Крайне редко встречаются вентиляторы с двумя шарикоподшипниками (2 BALL-BEARING). Совсем хорошо, если вентилятор будет с разъемом для подключения к материнской плате. Система сможет остановить его при "засыпании", избавив вас от шума. Дополнительный вывод тахометра позволит контролировать скорость вращения и подать сигнал тревоги в случае остановки. Цена - около $10.



Дополнительный вентилятор должен качать воздух в том направлении, что и вентилятор в блоке питания, иначе охлаждение только ухудшится. Однако если вентилятор стоит на задней стенке напротив процессора, лучше, если он будет гнать холодный наружный воздух на процессор. Обычно все вентиляторы рассчитаны на напряжение 12 В. Если вентилятор шумит, можно попробовать подать на него 5 В. Скорость вращения, а с ней и шум, значительно снизятся, но производительность при этом может оказаться слишком низкой. Иногда советуют использовать напряжение 7 В, включая вентилятор между +12 и +5 В. В принципе этот совет работает, но если ток, потребляемый по цепи +5 В, окажется ниже, чем по +12 В (например, вы отключите разъем питания материнской платы), источник питания может выйти из строя. Лучше использовать стабилитрон или отдельную микросхему – регулятор напряжения, что позволит к тому же плавно регулировать скорость вращения – такую схему может сделать любой интересующийся электроникой ваш знакомый.

Еще улучшить охлаждение можно, используя дополнительные вентиляторы, устанавливаемые вместо заглушек слотов на задней стенке корпуса или целых систем, занимающих трех- или пятидюймовый отсек и контролирующих температуру в различных частях корпуса, но это уже тема для отдельной статьи.

Если вы собираетесь покупать Celeron (а подавляющее большинство современных Celeron (начиная с 466 МГц, абсолютно все) выпускается в корпусе PPGA (Plastic Pin Grid Array – пластиковый корпус со штырьковыми выводами)) для разъема Socket-370, то для его установки на материнскую плату с разъемом Slot1 вам понадобится переходник (SSA, Slot-to-socket adapter, Slotket). Иногда он входит в комплект материнской платы. Приобретаемый отдельно, например, от Asustek, – $9-12.

Обратите внимание: старые переходники для Celeron непригодны для Pentium III FC-PGA для Socket 370 (Flip-Chip Pin Grid Array – пластиковый корпус со штырьковыми выводами с перевернутым кристаллом). Socket-модификация Pentium III несовместима с разъемом для Celeron – изменилось назначение нескольких выводов, уменьшилось напряжение питания, ужесточились требования к электрическим характеристикам платы. В лучшем случае система не запустится, в худшем – процессор (весьма недешевый) выйдет из строя. Более того, некоторые переходники имеют регулятор напряжения. Некорректное автоопределение или установки переходника могут сжечь процессор. Пригодность переходника и материнской платы для установки на них Pentium III FC-PGA должна быть ясно оговорена в документации.

Радиатор с вентилятором, предназначенный для охлаждения процессора (в народе – кулер, от англ. cooler, или, в шутку, "карлсон" – за характерный внешний вид) – важнейшая и неотъемлемая часть не только разогнанного, но и любого надежно работающего компьютера. Именно от него зависит стабильность работы процессора на повышенных частотах.

Для не слишком экстремального разгона пригоден кулер, входящий в комплект коробочной версии процессора (для Intel). Он комплектуется качественным вентилятором, обычно японским – от Sanyo Denki. Отличительный признак – голографическая наклейка с логотипом Intel. К несчастью, некоторые недобросовестные продавцы эти наклейки переклеивают – будьте внимательнее! Вентилятор на таких кулерах закрыт, что имеет две положительных особенности: организованный поток воздуха улучшает охлаждение, а лопасти вентилятора защищены от касания посторонних предметов, обычно шлейфов или проводов, способных остановить вращение вентилятора и привести к неприятным последствиям в виде пере-

грева. К сожалению, вентиляторами с тахометром комплектуются лишь старшие модели процессоров. Еще один недостаток – не очень удобная крепежная скоба у кулеров для Celeron PPGA. Кстати, при установке следует быть очень внимательным и осторожным – на некоторых материнских платах возле процессорного разъема установлены радиоэлементы, которые можно повредить, задев прижимной скобой кулера или инструментом. Естественно, доказать продавцу, что это гарантийный случай, будет весьма непросто. В продаже есть кулеры с радиатором увеличенной площади – более высокие (обычно для Socket 7/370), а также с двумя вентиляторами (для Slot 1). Вентилятор большего размера (50 мм – во весь радиатор, вместо обычного 45 мм для Socket-процессора), большей высоты (до 25 мм) и с большей скоростью вращения предпочтительнее, т. к., имея большую производительность и прокачивая через радиатор больший объем воздуха, он обеспечит лучшее охлаждение, возможно, ценой увеличения шума. Размер здесь имеет значение. Цена ($10-45. Не следует использовать дешевые ($2-3) кулеры от безымянного производителя. Они не обеспечивают достаточное охлаждение процессора (даже не разогнанного, но выделяющего много тепла, как, например Pentium III 600 или Athlon) и не так надежны. Еще одна тонкость: прежде чем приобретать кулер увеличенного размера, убедитесь, что вы сможете установить его в корпусе компьютера. Кулер может просто не уместиться между процессором, установленным на плате, и отсеком для дисков. В основном зто относится к корпусам Baby AT, корпус ATX устроен более рационально. Слишком большой кулер может не уместиться на материнской плате, упираясь в радиатор чипсета, конденсаторы и другие компоненты.

Некоторые изготовители компьютеров, особенно часто т. н. "брэнды", не используют принудительное – с помощью вентилятора – охлаждение процессора, довольствуясь пассивным радиатором. В условиях западного кондиционируемого офиса этого вполне достаточно. Пассивный, но очень большой радиатор у Intel Xeon. Pentium II первых выпусков иногда также комплектовались только радиатором, правда, довольно развитым. Если вы захотите улучшить охлаждение, вы вполне можете купить подходящий по размеру вентилятор и установить его на радиатор.

При установке радиатора на процессор необходимо обеспечить надежный тепловой контакт. Сопрягаемые поверхности должны быть чистыми и гладкими (в идеале – полированными). Уменьшить тепловое сопротивление можно, применив теплопроводящую пасту. Ее назначение – заполнить микронеровности, создав путь для отвода тепла от процессора к радиатору, снизив тепловое сопротивление. Однако для последних скоростных процессоров требования к охлаждению столь высоки, что изготовитель нормирует не только толщину теплопроводящего слоя (с допуском менее 0,001 мм), но и усилие прижима радиатора к процессору. Одновременно повышаются и требования к самой пасте – ее теплопроводности, консистенции, текучести и т.д. Поэтому старшие модели процессоров, особенно в исполнении Flip-Chip, наиболее безопасно использовать с уже установленным стандартным кулером, в коробочном исполнении.

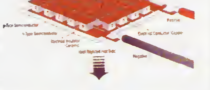
На радиаторе кулера коробочного Celeron PPGA находится теплопроводящая лента в виде белого квадратика на поверхности радиатора. Она самоклеящаяся, что обеспечивает прочное соединение с процессором и упрощает монтаж, хотя тепловое сопротивление ее несколько выше, чем пасты. Будьте осторожны, если соберетесь снять кулер, – соединение довольно прочное и далеко не многоразовое. Если нужно просто снять процессор, снимайте его вместе с кулером. Площадь кусочка ленты соответствует площади контактирующей с радиатором поверхности Celeron'а, поэтому, если вы собираетесь применить этот кулер для AMD K6, K6-2, K6-III или младших Pentium, у которых площадь контакта больше, ленту следует удалить, поверхность очистить и использовать пасту. Некоторые радиаторы для Celeron PPGA имеют поверхность с профрезерованными канавками, что уменьшает контактную поверхность. Их также не следует использовать с другими процессорами, зто приведет к ухудшению теплоотвода. "Родной" кулер при установке должен быть правильно сориентирован – выводами вентилятора к надписи Socket 370 (оси рычага фиксатора) на процессорном разъеме.

У всех имеющихся в продаже кулеров есть радиатор, изготовленный из алюминия. Это наиболее дешевый и технологичный материал. Лучше рассеивают тепло анодированные радиаторы черного цвета. По поводу меди существуют различные мнения, она вполне применима, но серийно не используется, поскольку заметно дороже алюминия. Наилучший теплоотвод обеспечивает чистое серебро. Попробуйте изготовить серебряный радиатор на заказ. Плотность серебра почти вчетверо выше, чем алюминия. Средний алюминиевый радиатор под Socket весит 30 г. Значит, медный будет весить 100, а серебряный – 115 г. Для Slot 1 стандартный алюминиевый радиатор весит 80-100 г, соответственно, медный – около трехсот, а серебряный – почти четыреста граммов. Кстати, неплохой подарок другу (или шефу) – любителю разгона на день рождения. Однако и здесь есть свои подводные камни. По нормам Intel, максимальный полный вес кулера, на который рассчитан механизм, крепящий процессор для Slot 1 к материнской плате, и, конечно, крепежные злементы кулера, прижимающие радиатор к процессору с нормированным усилием, составляет 225 г. Больший вес может привести к перекосу как самого процессора в плате, так и радиатора, который будет касаться только одного ребра корпуса процессора, что приведет к быстрому перегреву. Поэтому при самостоятельном изготовлении радиатора следует быть весьма осмотрительным, не увлекаться размерами и изучать нормативные документы изготовителей процессоров, благо все они доступны в Интернет.

Существует еще одна разновидность кулеров, способных, кроме охлаждения процессора, контролировать его температуру и напряжение питания. При выходе параметров за допустимые пределы кулер подает звуковой сигнал, проигрывая незатейливую мелодию через пьезокерамическую пищалку или динамик компьютера. Их так и называют – музыкальные.

При длительной эксплуатации между ребрами радиатора скапливается пыль, которая не только ухудшает теплоотвод, но, собравшись в большом количестве, способна остановить вращение вентилятора. Не забывайте хотя бы раз в полгода заглядывать внутрь корпуса вашего компьютера и удалять пыль. Специально для этого продаются малогабаритные и столь же малополезные "компьютерные" пылесосы, работающие от батареек. Аккуратное применение обычного домашнего пылесоса много эффективнее.

Вообще, вентилятор (существо довольно нежное, и грубое нажатие может вывести его из строя. Сначала он завоет, потом остановится. Попадание посторонних предметов, особенно в процессорные вентиляторы увеличенного диаметра, может привести к тому, что у вентилятора отломится одна из лопастей. Поскольку произво-

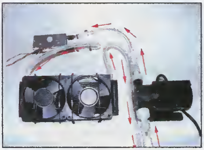


дитель стремится уменьшить массу вращающейся части, лопасти очень тонкие и довольно хрупкие. Приклеить лопасть можно, но нарушение балансировки увеличивает шум и сокращает срок службы. Вообще, хороший вентилятор не должен издавать никаких звуков, кроме шелеста воздуха. Также не должно быть заметной вибрации. Такой вентилятор проживет долгую (2-3 года) и счастливую жизнь.

Для глубокого охлаждения процессора применяют так называемые элементы Пельтье (Peltier element), или термоэлектрические модули. Выглядит такой модуль как бутерброд толщиной около 3 мм из двух керамических пластин с размещенными внутри полупроводниками. Он работает как тепловой насос, перекачивая тепло с одной стороны на другую. Эффект Пельтье обеспечивает разницу температур на сторонах элемента до 70 (С, у лучших моделей – до 120 (С. Естественно, это дает значительно лучшее охлаждение, нежели простой кулер. Однако у термомодуля есть и недостатки. Во-первых, насколько одна сторона элемента охлаждается, настолько вторая нагревается. Это тепло необходимо отводить, иначе вся конструкция просто перегреется, выведя из строя процессор. Поэтому требуется кулер, причем заметно более мощный, чем просто для процессора, – к тридцати ваттам мощности, рассеиваемой процессором, добавляется 50 Вт от модуля. Остановка вентилятора может привести к аварии, поэтому необходим контроль его работы. Не обойтись без вентилятора с тахометром и программы мониторинга или хотя бы музыкального кулера. К тому же совершенно недостаточно отвести тепло от модулей, его нужно удалить из корпуса компьютера. Если теплообмен с внешней средой недостаточен, вентиляторы внутри корпуса будут гонять горячий воздух по кругу, увеличивая температуру всех компонентов системы. Второй недостаток – очень большая, десятки ватт, потребляемая мощность. Не каждый источник питания ее обеспечит. Третий – опасность конденсации. Если вам удастся обеспечить элемент Пельтье достаточным электропитанием и гарантировать надежный теплоотвод, он может охладить процессор до весьма низкой температуры. Настолько низкой, что на открытых металлических поверхностях начнет конденсироваться влага или образуется лед. Поэтому размер термомодуля должен соответствовать размеру охлаждаемой поверхности процессора. Вода – проводник электричества, и ее присутствие на работающем, да и неработающем процессоре и материнской плате совсем нежелательно, ибо может привести к короткому замыканию. Сбалансировать работу элемента Пельтье, тепловыделение процессора и эффективность работы кулера весьма непросто, это задача не для начинающих.

Система охлаждения, способная заставить выпасть снег в корпусе компьютера, описана на http://www.sysopsolutions.com. Авторам удалось заставить достаточно стабильно работать процессор Pentium III 450 на частоте 621 МГц с частотой системной шины 138 МГц. Материнская плата ABIT BX6-2 (Rev. 2), память стандарта PC133. Для охлаждения процессора использовалось три элемента Пельтье, потребляющие по 57 Вт каждый. Отвод тепла от них осуществлялся системой жидкостного охлаждения: поверх термомодулей установлена коробка теплообменника, в которой с помощью электрического насоса производительностью около тысячи двухсот литров в час циркулирует антифриз – этиленгликоль. Отведенное от процессора тепло выделяется на радиаторе, судя по фотографии, от автомобильной "печки", обдуваемом двумя большими электровентиляторами. После примерно 30 минут игры в Quake II температура, измеренная датчиком на процессоре, составила +1 (С. Такую систему вполне можно построить дома, ведь разгон процессора – не работа, а, скорее, хобби. Только представьте себе: быстрое вращение диска электросчетчика, гудение насоса, свист вентиляторов... Хотя радиатор можно вывесить за окно или поставить на балконе.

Экстремальным разгоном процессоров AMD официально занимается фирма Kryotech, Inc. (www.kryotech.com). Уже продаются системы с 800 МГц процессором Athlon, работающим при температуре минус 42 (С на частоте 1 ГГц. Для охлаждения использована система, устроенная как обычный холодильник, с фреоном в качестве хладагента. Процессор накрыт крышкой-теплообменником, названной KryoCavity. Толстый шланг соединяет ее с холодильным агрегатом, установленным в нижней части корпуса компьютера. Температура процессора в такой системе опускается до минус сорока двух градусов Цельсия. Поскольку полностью изолировать процессор от окружающей среды не удается – его нужно подключить к материнской плате, – для борьбы с конденсацией влаги использован специальный нагревательный кабель, обеспечивающий в зоне контактов комфортную температуру +30 (С. Уровень шума совсем невелик благодаря использованию холодильной установки серийного производства. Такие компьютеры продаются. Полная стоимость системы – до $9900.





Увеличивая частоту работы процессора, важно контролировать его температуру и температуру внутри корпуса, чтобы вовремя заметить перегрев. Современные материнские платы имеют встроенные датчики температуры платы. Датчик, установленный на плате, используется для контроля температуры процессоров с разъемом Socket 7/Super7/Socket 370. Для процессоров с разъемом Slot 1 можно использовать выносной датчик, наклеиваемый на радиатор процессора. Такие датчики выпускает, например, Asustek и некоторые другие фирмы-изготовители материнских плат. Он подключается к соответствующему разъему на материнской плате. Однако это, тем не менее, довольно косвенный контроль. Температура радиатора может значительно отличаться (конечно, в меньшую сторону) от действительной температуры кристалла процессора. Влияют на точность измерения погрешность датчика, место его установки на процессор, способ приклейки, потоки воздуха в корпусе и многое другое. В связи с этим в процессорах Pentium II/III, начиная с Pentium II 300, а также в Celeron PPGA появился встроенный в процессорный кристалл датчик температуры – термодиод. Правильно спроектированная материнская плата (Asustek серии P3B, серверные платы Intel) может его использовать и, обнаружив перегрев, снизить частоту работы процессора до минимальной. К сожалению, используют его далеко не все изготовители плат.

Если на материнской плате установлена микросхема мониторинга, например, LM78 или аналогичная, как на

большинстве современных плат, можно контролировать все напряжения питания, скорости вращения охлаждающих вентиляторов, температуру внутри корпуса и температуру процессора. Все эти данные можно увидеть в CMOS Setup в разделе Power management setup AWARD BIOS и в разделе CPU Speed setup для AMI BIOS. В Windows можно использовать программы Intel LANDesk Client Manager, Asus PCProbe, входящие в комплект поставки плат Asustek, или бесплатную Motherboard Monitor (автор – Alex van Kaam) (http://members.brabant.chello.nl/~a.vankaam/mbm/). Будучи запущенными, они следят за работой устройств и при выходе контролируемых параметров за допустимые рамки подают сигнал или выполняют необходимые действия.

Практически во всех выпускаемых в настоящее время процессорах Intel коэффициент умножения заблокирован; AMD Athlon для изменения множителя требует либо вмешательства внутрь картриджа процессора с паяльником, либо использования дополнительных приспособлений (об этом ниже). В связи с этим единственным способом разгона для Intel Celeron, Pentium III, последних версий Pentium II и AMD Athlon стало увеличение внешней тактовой частоты (частоты системной шины, FSB).

Далеко не все материнские платы предоставляют потребителю широкий выбор тактовых частот, еще меньшее их количество надежно работает на повышенных частотах

Как говорилось ранее, наиболее широкие возможности, к тому же в максимально удобной форме, любителям разгона предоставляет фирма Abit со своим SoftMenu, уже третьей версии. Все операции по изменению тактовой частоты, коэффициента умножения, напряжения питания процессора, делителей частоты шин PCI, AGP и т. д. производятся программно, из BIOS Setup. Стабильность работы плат Abit, практически официально позиционирующей свои "мамы" как продукцию для любителей разгона, весьма высока. Не менее любима не только оверклокерами, но и теми, кто готов платить за надежность, продукция фирмы Asustek. Возможности разгона, предоставляемые ее платами, не намного меньше, чем у Abit. Продукция многих других фирм-производителей материнских плат также предоставляет немалые возможности для экспериментов. Кстати, существует возможность программного изменения частоты FSB и на тех платах, где эта возможность не заложена изготовителем. Программа SoftFSB (http://www.h-oda.com) под Windows 95/98/NT, написанная японским программистом H. Oda, неплохо с этой задачей справляется. До запуска программы желательно определить тип микросхемы тактового генератора, ибо универсальных программ не бывает.

> В жизни есть три вещи, с которыми невозможно бороться: смерть, налоги и желание иметь более быстрый процессор

Celeron навсегда

Выпущенный в апреле 1998 года процессор Celeron представлял собой просто усеченный Pentium II. Для минимизации стоимости он лишился даже картриджа (исполнение SEPP – Single Edge Processor Package, вместо SECC – Single Edge Contact Cartridge у Pentium II). Процессор использовал тот же разъем Slot 1, что и Pentium II, но стоил дешевле за счет полного отказа от использования внешней кэш-памяти, у Pentium II находившейся на плате процессора. Стоимость ее и составляла заметную часть цены процессора Pentium II. К тому же именно она ограничивала возможность увеличения тактовой частоты, несмотря на то, что работала вдвое медленнее ядра процессора – на половине его тактовой частоты. Celeron, как и выпускавшиеся в то время Pentium II, был предназначен для работы с частотой внешней шины 66 МГц. Коэффициент умножения – фиксированный, 4, что исключало возможность плавного разгона. Производительность 266 МГц Celeron была значительно ниже, чем у соответствующих Pentium II, именно за счет отказа от использования кэш-памяти второго уровня. В момент объявления разница в стоимости с соответствующим Pentium II составляла процентов двадцать. Покупать его почти никто не хотел. Казалось бы – попытка Intel выпустить дешевый процессор, способный конкурировать с неплохо продающимся AMD K6-2, провалилась. Но последующие события показали, что все не так, как кажется на первый взгляд...

Одновременно с Celeron был объявлен набор микросхем (чипсет) i440 BX, предназначенный для работы с частотой системной шины 100 МГц, и, конечно, новые Pentium II на 350 и 400 МГц, предназначенные для работы с внешней частотой 100 МГц. Стоили процессоры весьма дорого, как довольно часто бывает в момент объявления совершенно нового, к тому же долгожданного изделия. Хотя "наиболее продвинутых" пользователей, готовых платить за новинки в день их появления, немного, но они есть, и не пользоваться этим по меньшей мере странно. Цены через некоторое время начали снижаться. Особенно заметно подешевел Celeron, благо стоимость производства позволяла. Появились в продаже материнские платы на новом чипсете и оказалось, что за счет отказа от внешней кэш-памяти второго уровня многие Celeron способны работать с внешней частотой 100 Мгц, а иногда и выше. Появившийся в продаже Celeron 300 работал на 450 МГц, показывая неплохую производительность (все-таки ядро P6!), хотя и худшую по сравнению с аналогичным Pentium II. Но самое интересное было еще впереди. В августе того же года Intel выпускает Celeron A (проект Mendocino) – вновь разработанный процессор с тем же ядром P6, но с размещенной на том же кристалле кэш-памятью второго уровня объемом 128 Кбайт, работающей на частоте процессора (в отличие от 512 Кбайт у Pentium II, у которого она работает на половине частоты ядра). Заметим, что процессоры класса Pentium III с интегрированными на кристалле 256 Кбайт кэш-памяти второго уровня (Coppermine) появились лишь в декабре прошлого года. Стоил Mendocino уже значительно меньше аналогичных Pentium II, а производительность демонстрировал завидную, на отдельных тестах оказываясь быстрее своего старшего собрата за счет быстрой кэш-памяти, несмотря на вчетверо меньший ее объем. Все последующие Celeron выпускались с кэш-памятью второго уровня на кристалле.

Именно Celeron 300A стал героем множества публикаций в Интернет и просто восторженных рассказов друзьям. "Мой! Celeron! Pentium II делает! Копейки стоит!" Заметная часть (далеко не все) этих процессоров была работоспособна на частоте 450 МГц (100 МГц FSB, фиксированный множитель 4,5). Некоторые экземпляры работали и на 504 МГц (FSB 112 МГц). Именно с появлением этого процессора эпидемия разгона приобрела массовый характер. Еще бы – купить Pentium II 450 за сто долларов – втрое дешевле настоящего! И хотя разгонялись далеко не все Celeron 300A, а работать стабильно были способны еще меньше, репутацию Celeron как самого разгоняемого процессора всех времен и народов не поколебать уже, наверное, никому не удастся. Все последующие Celeron – 333, 366 МГц и так далее – производились по той же технологии и разгонялись хуже. Виноват в этом, конечно, фиксированный множитель, который для Celeron 400 равен 6. Процессоров, работающих на частоте 600 МГц, практически нет. О больших частотах и речи не идет. При внешней частоте 100 МГц Celeron 333 работает на 500 МГц, 366-й – на 550. Процент процессоров, способных работать на таких частотах, невелик. Чтобы добиться результата, необходимо отбирать разгоняемый экземпляр. Покупать в первой попавшейся фирме, проверять самому, потом пытаться обменять... не у каждого есть

такая возможность, да и желание, поэтому приходится искать продавца "отобранных", "гарантированно разгоняемых" процессоров. Часто "разгоняемые" стоят дороже, разница в цене достигает у "особо продвинутых" двадцати долларов. Примерно столько в сумме стоит процессор с "официальной" производительностью на две ступени больше. При известной доле везения вам удастся найти подходящий экземпляр и по обычной цене.

Казалось бы, для меньших степеней разгона можно использовать промежуточные частоты между 66 и 100 МГц, на подавляющем большинстве плат присутствуют 75 и 83 МГц. К сожалению, дело в том, что частота системной шины определяет частоты, с которыми работают все остальные устройства на материнской плате. Память – с полной частотой системной шины (возможность выбора частоты работы памяти между 66 и 100 МГц есть только в чипсетах ALi (http://www.acerlabs.com) и VIA (http://www.viatech.com)). О том, что память должна быть способна к работе с такой частотой, мы уже говорили. В чипсетах i810/i810e память работает на частоте 100 МГц независимо от того, равна FSB 66 или 100 МГц

Шина AGP по спецификации должна работать с частотой 66 МГц, поэтому до 100 МГц FSB она работает с частотой, равной FSB, а при FSB 100 МГц – 2/3FSB. Здесь трудности могут быть лишь на частотах выше 100 МГц. Однако если вы попытаетесь использовать FSB 133 МГц, что допускают некоторые новые платы, у вас могут возникнуть трудности с AGP-видеоплатой.

Частота шины PCI равна 1/2FSB при FSB до 100 МГц, 1/3 для 100, 1/4 для 133, т. е. 33 МГц по спецификации. Некоторые материнские платы, например, Asustek серии P2B/P3B или Abit BX6), позволяют, хотя и с ограничениями, вручную установить нужные делители частоты шин PCI (1/2, 1/3, 1/4) и AGP (1, 2/3, 1/2).

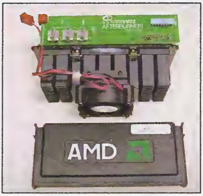
При отсутствии возможности ручного выбора делителей при частоте системной шины 83 МГц шина PCI работает на частоте 41,5, а при FSB 133 МГц – на 44,3 МГц вместо 33 – на четверть выше допустимой, что практически исключает возможность ее использования, поскольку и многие платы PCI (особенно SCSI), и интегрированный IDE-контроллер жестких дисков или неработоспособны на такой частоте, или работают с ошибками. Например, для многих дисков не включается режим DMA в Windows. Могут возникать и накапливаться ошибки на диске, что приводит к потере данных. Если возникают ошибки при работе с диском на разогнанной машине, помочь может только снижение частоты. Длина интерфейсных кабелей (IDE- или SCSI-шлейфов) и их качество также влияют на устойчивость работы. Лучше, если шлейфы будут короче и аккуратно уложены в корпусе или даже закреплены стяжками. Это поможет снизить взаимные помехи, исключит попадание кабелей в вентиляторы и облегчит охлаждение. И еще одно замечание. Вентиляторы получают питание или от материнской платы, или от блока питания. Во втором случае заботливый производитель обычно выполняет разъем в виде переходника, который можно подключить еще к одному устройству. Не используйте его для питания жесткого диска – это наиболее ответственный и чувствительный компонент вашей системы. Лишние контакты в цепи питания увеличивают вероятность сбоев.

Поскольку все современные Pentium II/III работают с внешней частотой 100 МГц, разгон таких процессоров будет заключаться в увеличении FSB выше 100 МГц. Небольшое увеличение реально, дальше необходимо очень хорошее охлаждение. Возможные трудности – те же, что и в предыдущих случаях.

За счет перехода на технологию изготовления с шагом 0,18 мкм неплохие перспективы по разгону у младших моделей Coppermine. Вообще, чем меньше технологические нормы, по которым производятся процессоры, тем выше частота, на которой он может работать. Заметим, что на старших моделях процессоров коэффициент умножения довольно значителен, и даже небольшое увеличение внешней тактовой частоты приводит к заметному увеличению частоты работы процессора и, естественно, усложнению условий его работы, которые довольно сложны и в неразогнанном состоянии.

Модификации Coppermine, работающие с внешней частотой 133 МГц, также могут поддаться разгону. Требования к материнской плате и памяти – еще выше. Вообще, плат с полноценной поддержкой Coppermine немного, и большинство из них – для процессора с внешней частотой 100 МГц под Slot 1. Платы на чипсете i810e допускают использование Coppermine с FSB 133 МГц, но на них отсутствует разъем AGP для видеоплаты, а интегрированная не слишком подходит пользователям с повышенными требованиями к графической подсистеме. Время плат на i820 еще не пришло, поскольку память Direct Rambus DRAM, имеющая высокий потенциал, пока слишком дорога, а при использовании SDRAM плата оказывается медленнее построенной на i440BX, так как SDRAM на этих платах работает на частоте 100 МГц; к тому же пересылка данных происходит через дополнительный чип MTH – Memory Translator Hub, что производительность не улучшает. Кстати, i820 не работает с 66 МГц-процессорами. В ближайшие месяцы выйдет новый чипсет от Intel – i815, носящий пока кодовое название Solano, с поддержкой памяти PC133 SDRAM, которому придется конкурировать с уже присутствующим на рынке VIA Apollo Pro133A, обладающим широкими возможностями и неплохой производительностью. Плат под FC-PGA Coppermine пока немного, хотя в ближайшее время, конечно, положение будет исправлено. Рынок для них есть. Скорее всего, к концу года процессоры в Socket-исполнении займут значительную часть рынка, вытесняя устаревающий Slot 1.

AMD Athlon использует внешнюю тактовую частоту 100 МГц, однако обмен данных по системной шине EV6, заимствованной у процессоров Alpha (www.compaq.com), происходит вдвое быстрее, поскольку данные передаются по обоим фронтам сигнала, что означает фактическую частоту 200 МГц. Таким образом, запас устойчивости на материнских платах для Athlon значительно меньше, и заметно поднять частоту не удастся. Но для Athlon применяются иные способы разгона (http://www.tomshardware.com, http://toms.hardware.ru). Все параметры работы процессора задаются с помощью резисторов поверхностного монтажа (SMD), распаянных на процессорной плате. Для изменения коэффициента умножения, внешней тактовой частоты и напряжения питания нужно всего лишь изменить сопротивление задающих резисторов. Таким образом, чтобы разогнать Athlon, нужно вскрыть картридж процессора и перепаять десяток-другой резисторов размером 2x4 мм. Необходимы навыки пайки SMD-элементов, качественные инструменты – отсос, паяльник с регулируемой температурой и т. п. и немалое хладнокровие при мысли о цене лежащей перед вами "коробочки". Понятно, что использовать такой способ как руководство к действию могли единицы. Однако настоящий оверклокер – существо любопытное и пытливое до дотошности. Athlon имеет в верхней части процессорной платы разъем, предназначенный для диагностики на фабрике-изготовителе. Выяснилось, что цепи управления параметрами процессора выведены на этот разъем. Дальнейшее было делом техники. Подключите к этому разъему матрицу резисторов, коммутируемых DIP-переключателями. Дальше в ваших руках абсолютно все! Такое устройство уже выпускается, получив название "Golden fingers", или "TweakPlug". Если у вас нет пятидесяти пяти долларов на "золотые пальчики", можете сделать их сами. Постарайтесь не переоценить свои способности. Разъем находится внут-



ри картриджа, вскрытие которого естественным образом приводит к потере гарантии. Кстати, AMD собирается начать преследование продавцов подобных устройств в судебном порядке, как нарушающих права компании.

И еще одна возможность повышения производительности Athlon. У этого процессора кэш-память второго уровня расположена аналогично Pentium II на процессорной плате внутри картриджа и работает на частоте от 1/3 до 1/2 частоты процессора. Соотношение частот можно менять программно, для чего существует утилита WCPUA2. Потенциально при неумелом применении с ее помощью можно загубить кэш-память процессора. Разработчик честно предупреждает об этом пользователей.

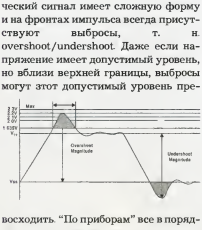
Существует способ повышения стабильности работы процессора на повышенных частотах. Заключается он в некотором увеличении напряжения его питания.

Повышение напряжения питания – лучший способ сжечь ваш процессор! Не делайте этого без абсолютной уверенности в своих силах, способностях и аккуратности!

Все современные процессоры используют двойное питание (Dual Power Plane). При этом ядро процессора питается пониженным напряжением, а схемы ввода-вывода – стандартным (3,3 В). Разность напряжений между ядром и схемами ввода-вывода компенсируют преобразователи уровней. Напряжение питания ядра снижается при переходе на меньшие технологические нормы, когда уменьшается размер транзистора. При этом падает потребляемая мощность и тепловыделение. Процессоры Pentium MMX (0,35 мкм) питались напряжением 2,8 В, AMD K6-2 (0,25 мкм) – 2,2 В, Pentium III 800 (0,18 мкм) – 1,6 В. Мобильные версии Pentium III "кормятся" напряжением 1,35 В. Повышение частоты приводит к увеличению потребляемой и рассеиваемой мощности. Стандартного напряжения может оказаться недостаточно, чтобы обеспечить работу на повышенной частоте. Небольшое увеличение напряжения может повысить стабильность работы на повышенной частоте ценой роста потребляемой мощности и, соответственно, тепловыделения. Мощность, рассеиваемая процессором, пропорциональна квадрату напряжения питания, поэтому даже незначительное повышение напряжения может привести к существенно более тяжелым, экстремальным режимам работы процессора. Самое главное здесь – обеспечить процессору надежное охлаждение.

Запас прочности, которым обладает процессор, распространяется и на устойчивость к повышению напряжения питания, разумеется, только в разумных пределах. Допуски на питающее напряжение составляют 0,07-0,1 В. Прежде, чем увеличивать напряжение питания процессора, изучите документацию, где указаны допустимые напряжения питания, и ни в коем случае не превышайте их! Повышение напряжения на 0,05 В может привести к стабильной работе на более высокой частоте, чем при питании стандартным напряжением. Повышение напряжения питания Coppermine на 0,2 В его просто убьет, хотя и не сразу.

Поэтому настоятельнейшим образом не рекомендуется экспериментировать с питанием Coppermine. Стандартное напряжение питания для него – 1,65 В. Уже при 1,9 В начинаются необратимые процессы в полупроводнике. Кроме возможной погрешности источника питания и регулятора напряжения на плате, ошибаться может и сенсор схемы мониторинга. Здесь как в автомобильном двигателе – сойдутся допуски всех деталей в одну сторону – и "Жигули" почти спокойно ездят на бензине А-76 без переделок, а у соседа по гаражу такая же машина на Аи-92 чихает и кашляет. Кроме того, следует иметь в виду, что электрический сигнал имеет сложную форму и на фронтах импульса всегда присутствуют выбросы, т. н. overshoot/undershoot. Даже если напряжение имеет допустимый уровень, но вблизи верхней границы, выбросы могут этот допустимый уровень пре-



восходить. "По приборам" все в порядке, а процессор медленно деградирует, и выход его из строя превращается только в вопрос времени.

На многих платах для Pentium/K6 напряжение питания можно задать вручную. Линейка напряжений рассчитана под процессоры разных модификаций и производителей. Точная установка нужного вам напряжения возможна не всегда. Ознакомьтесь с допустимыми отклонениями по напряжению питания вашего процессора и не выходите за их рамки. Обязательно используйте контроль за напряжением питания с помощью программ мониторинга. Сжечь процессор легче, чем заработать на новый.

Процессоры Celeron/Pentium II/Pentium III сообщают о нужном им напряжении питания с помощью пяти выводов. Напряжение устанавливается материнской платой автоматически. Если ваша материнская плата не позволяет менять напряжение питания вручную – переключателями (плата Asus P2B, начиная с rev.1.04, имеет недокументированный джампер VIO, предназначенный для любителей разгона. С его помощью напряжение питания шины AGP, памяти и чипсета при необходимости можно увеличить на 0,2 В) или программно (снова Abit со своим SoftMenu III), то, скорее всего, этот путь разгона для вас закрыт. Изменить напряжение питания процессора для Slot 1 можно, заклеив липкой лентой и тем самым изолировав, или наоборот, замкнув на массу (что практически невозможно) соответствующие выводы. Результатом вашей ошибки при этом может быть подача на процессор, к примеру 3,4 В вместо двух. К чему сие приведет, объяснять, наверное, не требуется.

> Два хакера делают из сгоревшего Celeron'а значок.
> – А если бы он еще пару вольт выдержал, точно быстрее Coppermine заработал бы!
> – Ничего, и так неплохо получилось...

Читатель, возможно, заметил, что автор довольно скептически относится к описанной им теме. Это совсем не значит, что он категорический противник самой идеи разгона. Машина на AMD 5x86-133, работающем на частоте 160 МГц, прослужила мне верой и правдой несколько лет практически без сбоев, причиной которых можно было бы счесть разгон. Однако, как известно, исключение подтверждает правило, а правило состоит в том, что надежная система лучше быстрой, если цена скорости – потеря стабильности. К тому же в первые месяцы к системе "прислушиваешься", как к малому дитю: "Не чихнет ли? Не сбойнет? Летом не перегреется?" А нервных клеток такое тоже не добавляет...

Еще один фактор, заставляющий сомневаться в ценности разгона, как ни странно, экономический. Если "просто материнская плата" под Celeron стоит $40-80, то плата, способная корректно работать в "разогнанном" состоянии, – $100-150. То же от-

носится к памяти. "Просто память", работающая на 66 МГц, дешевле памяти стандарта PC100 и тем более PC133 от "брэндов". Общая разница в стоимости оказывается больше, чем между 300-м и 533-м Celeron. К тому же цены на процессоры постоянно снижаются. Расчет при покупке дорогих плат на последующую легкую и дешевую модернизацию довольно эфемерен. Хотя нам это и не слишком нравится, компьютерная техника развивается много быстрее, чем дешевеет, новые процессоры требуют новые материнские платы и новую память. Единственным разумным объяснением покупки дорогих качественных материнских плат, памяти и других компонентов от лучших изготовителей может быть только их большая надежность. Разгон систему этой надежности лишает. Получается замкнутый круг.

Итак, если на машине вы делаете что-то важное для вас и потеря результатов этой деятельности может нанести вам ущерб – неважно, материальный, моральный, просто потерю времени на восстановление, например, диплома (о непреходящей важности резервного копирования, конечно, забывать не стоит даже на самой надежной системе, ибо существует и человеческий фактор), – скорость того не стоит. В ином случае все пути для вас открыты. Главное – не забывать правило, которым руководствуются не только дикобразы, но и простые ежи: "Очень осторожно!".

* * *

С просьбой прокомментировать проблему разгона мы обратились к сотруднику представительства корпорации Intel в странах СНГ и Балтии (www.intel.ru), региональному специалисту по применению продукции Всеволоду Предтеченскому:

"Мы не приветствуем идею разгона. Компьютер – это сложная система. Мы сертифицируем процессор на работу в определенных условиях по температуре, по напряжению, по дизайну платы, а это целый комплекс параметров. Мы не считаем, что среднестатистический домашний пользователь имеет возможность обеспечить корректную работу микропроцессора при изменении каких-то отдельных параметров, потому что это влечет за собой изменение множества параметров системы в целом.

По мере роста тактовых частот начинают играть все большее и большее значение факторы, которые раньше были не столь существенны, например, корректное охлаждение. И каждый процессор становится уникальным уже не только по тому, на какой тактовой частоте он работает, но и по тому, как на этой тактовой частоте он должен, например, охлаждаться. Возникают побочные эффекты, связанные со скоростями распространения сигналов в системе, работой различных подсистем на различных частотах. Такие эффекты очень трудно отождествить с первопричинами, поэтому в первую очередь мы предостерегаем тех, кто рискует начинать заниматься этим неблагодарным, на наш взгляд, делом: здесь обязательно придется столкнуться с целым рядом факторов, которые изначально наверняка не попадают в спектр внимания. Сейчас разгон – не просто увеличение тактовой частоты процессора, это фактически изменение многих электрических, термальных и технических параметров системы, называемой персональным компьютером. И проявления этого также могут быть далекими от того, что изначально принимается в расчет. То есть система может не виснуть, а давать какие-то сбои. Эти сбои могут оставаться незамеченными в зависимости от того, на решение каких задач направлена система и для каких задач используется. В результате можно получить очень неприятные и непредсказуемые последствия.

Поэтому у нас есть только одна практическая рекомендация – необходимость тщательно соблюдать технические спецификации на тот или иной процессор, только это гарантирует его надежную и долговечную работу. Для всех процессоров, начиная с Pentium III, есть специальная утилита, которая позволяет определить тактовую частоту, на которой должен работать тот или иной процессор, и мы настоятельно рекомендуем использовать процессоры именно на той тактовой частоте, на которую они рассчитаны.

Тем не менее, главная наша тревога и опасение – это постановка процесса разгона на индустриальную основу и обман покупателя при помощи продажи ему процессора, который отличается от тех спецификаций, по которым он был выпущен Intel. При возникновении проблем это, во-первых, бросает тень на качество наших изделий и, во-вторых, добавляет проблем тем, кто использует такие процессоры. Мы обеспечиваем и гарантируем очень надежную работу наших процессоров внутри машины только при соблюдении нормативных требований. Поэтому мы будем стремиться пресекать возможность индустриального разгона как при помощи технических мер, таких, как использование предустановленного коэффициента умножения частоты внутри процессоров, так и при помощи юридических мер, то есть работы в тесном контакте с государственными организациями по пресечению деятельности таких подпольных фирм по перемаркировке."

А вот мнение Валерия Рыбакова, технического менеджера российского представительства корпорации AMD (www.amd.ru):

"Вообще, кратковременный разгон, как и использование любого устройства в режиме, превышающем расчетные показатели, – вещь вполне нормальная, демонстрирующая качество изготовления, устойчивость и запас прочности изделия, в данном случае – микропроцессора. Разумеется, при условии, что пользователь понимает, что он эксплуатирует устройство вне гарантированных условий и вся ответственность за последствия его действий лежит только на нем. Оверклокер должен обладать знаниями и опытом, достаточными для обеспечения процессору безопасных, в первую очередь по охлаждению и напряжению питания, условий работы.

В качестве примера грамотного и профессионального подхода к проблеме можно привести системы компании Kryotech, построенные на базе компьютеров Compaq. Надежную работу их гарантируют совместные исследования и весьма серьезные тесты, проводимые изготовителем в сотрудничестве с Compaq и AMD.

С другой стороны, непонятно, что может дать, к примеру, любителю игр разгон. Повышение рабочей частоты процессора на 30-50 МГц – на одну ступень – приводит к увеличению производительности игры на 1-2 fps, что скорее всего даже не будет заметно, поскольку скорость процессора здесь далеко не самый важный фактор".



Железная почта

Уважаемая редакция Нави! у меня есть небольшая проблема. Решил тут видео карточку Riva TNT2 приобрести, но вот проблема не могу понять какая иэ них лучше :

- Видеокарта 32M AGP ASUS V3800 Magic

- Видеокарта 32M AGP RIVA TNT2 VALUE Creative CT6930

- Видеокарта 32M AGP ASUS V3800/SGRAM

- Видеокарта 32M AGP ASUS V3800/SGRAM w TV I/O

Хотя цена колеблется от 95$ первая до 180$ последняя.

P.S. если можно вкратце объяснить чем одна от другой отличается

Заранее благодарен Демон

Несложно догадаться, что лучшая (точнее, "навороченнейшая") – та, что самая дорогая, то есть последняя из приведенных. Однако приведенные в письме названия, судя по всему, не все являются официальными. Если говорить о том "железе", о котором ведут речь производители, можно упомянуть следующие "железяки". В арсенале Creative имеется видеокарта Graphics Blaster RIVA TNT2, которая может быть основана как на RIVA TNT2, так и на RIVA TNT2 Ultra. Последняя способна накладывать 300 миллионов текселей в секунду (на 50 миллионов больше, чем первая). Поддерживаются возможности шины AGP 2X, есть выход на ТВ и разъем S-Video. Остальные возможности – как у всех видеокарт на основе RIVA TNT2. Реализация процессора RIVA TNT2 и его "Ultra-варианта" от ASUS – зто модели AGPV3800 Basic, AGPV3800 TVR, AGPV3800 TVR Deluxe и AGPV3800 Ultra Deluxe. В любом из перечисленных вариантов общая производительность "камня" воплощена немного лучше, чем у Creative, хотя при низких разрешениях, например, 640x480, многие игры, наоборот, "более приятно воспринимают" Graphics Blaster, но, опять же, с "невеликой" разницей. Все представители семейства ASUS AGPV3800 имеют 32 MB памяти SGRAM, поддерживают шины до AGP 4X (чего нет у карт от Creative) и комплектуются наборами для виртуальной реальности. Версия Basic не имеет видеовхода и ТВ-выхода. AGPV3800 TVR "несет на борту" и видеовход, и ТВ-выход. В версии Deluxe добавлен более совершенный комплект для виртуальной реальности, а версия Ultra Deluxe отличается от предыдущей тем, что основана на RIVA TNT2 Ultra. Частота процессора у нее составляет 150 МГц, а частота памяти – 183 МГц (в обычном варианте – 125 МГц и 150 МГц соответственно). Именно зти устройства объявлены разработчиками. Вариант Magic основан не на RIVA TNT2, а на Vanta (обо всех процессорах NVIDIA подробно рассказано в № 12 за 1999 год), который "попроще второго TNT". Под "SGRAM-вариантом", наверное, подразумевалась Basic, а под последним – TVR. Последний штрих – зачастую в коробке с видеокартой можно не обнаружить стерео очков, соединительных шнуров и другого оборудования для виртуальной реальности. Сопоставляйте то, что видите на прилавке, с приведенным описанием и решайте, на что хватит денег. Удачной покупки!

Quake3Arena + Voodoo3 (stb velocity 100) = это что? Несовместимость полная или как? Отвратительно малое количество кадров, хотя, к примеру, в игре которую я считал тормозящей всегда и везде – Unreal (теперь уже Tournament который) я просто отдыхаю, не смотря на количество ботов, размер уровня и эффекты . А в кваке 3 же можно сколь угодно дергаться с настройками в сетапе, типа там разрешение экрана, качество текстур и т.д., от силы прирост 2 кадрика, что меня конкретно озадачило.

Конфигурация моего компа такова:

Celeron 366, разогнанный до 413 .

Voodoo3 STB Velocity 100 с 8 мегами на борту

Оперативка 96 мег.

dx7-retail-700.1.exe

Драйвер карты стоит v3w9x-figs-retail-dx7.exe

А также минипорт Metabyte Wicked3D Software Windows95/98 Version WGL1B6

Может драйвер карты стоит не тот, я как то не пойму, сразу поставив этот, я обнаружил его потом на сайте в разделе драйверов для Voodoo 2000/3000, а для моей Velocity 100 есть какой то драйвер , но он похоже из этой же серии с номером вроде как 1.00 . Есть какие то отличия между ними или тут как и у TNT ставить можно любой, неважно TNT, TNT2 или Vanta стоит у тебя, подходит один драйвер для всех .

Есть какое то решение проблемы? А то иногда игра конкретно тормозит, и неприлично опускается до уровня 13 кадров. Помогите.

И вообще, как вы думаете , в связи с открытием интерфейса Glide, выйдет ли версия квейка3 под него, и будет ли он лучше визуально и шустрее бегать? И вообще, это сложно – переписать под Glide ? Может ли теперь какая-нибудь независимая команда программистов выпустить типа патчика что ли, для этой игры ?

Сразу хочу сказать, что если есть желание играть во все, то "гнать" процессор не надо. Многие игры "не любят разогнанное железо". Celeron 366 работает с игрушками почти как Pentium II 350 МГц. Этого должно хватать для большинства современных забав. Были времена, когда я не подозревал, что разогнанный процессор может на что-то повлиять, но однажды запустил Flight Unlimited II на Pentium 166 MMX, разогнанном до 200 МГц. Игра "выдавала" не более 4-5 кадров в секунду в самом быстром варианте. Если камера оказывалась в режиме, когда ландшафт в кадре сменялся очень быстро, то количество кадров падало примерно до 1 в секунду. Но стоило "вернуть" ЦП "родную" тактовую частоту, как все встало на свои места. Попробуйте сделать то же самое (особенно рекомендуется, если материнская плата стоила долларов 50-60 и меньше). Если не поможет, то надо поставить драйвер не для всех Voodoo 3, а конкретно для Velocity 100/200 (vlw9x-oem.exe), который дожидается хозяев оной видеокарты на сайте 3dfx. Этот файл весит 6,48 МБ и содержит не только драйверы устройства, а целый набор системного ПО (чаще всего – невидимого пользователю), куда входит реализация полноценного OpenGL в виде ICD, поэтому мини-порт от Metabyte Wicked3D здесь будет не нужен (тем более что зто совсем другая видеокарта). Кроме того, не пытайтесь запускать Q3 через этот самый мини-порт – Кармак очень нелестно отозвался о подобных вариантах OpenGL, в связи с чем есть опасения, что в id Software не позаботились о качестве работы новой игрушки в таких условиях. Что же касается сравнения Voodoo 3 с "камешками" от NVIDIA, то Voodoo 3 2000 и 3000 соотносятся как TNT2 и TNT2 Ultra – частота разная. Вообще же лучше всего на разные карты с одним

процессором ставить разные "родные" драйверы и прибегать к версиям "один на всех" только если специфические версии не обновляются производителем вовремя или вообще не существуют в природе. Больше помочь нечем, потому как требуется очная встреча с "хандрящей машиной". О работе Q3 с интерфейсом Glide можно сказать, что id Software за много лет существования корпорации 3dfx никогда от него не отказывалась, и игрушка еще в тестовой версии его поддерживала. Визуально он не лучше, хотя Glide изначально задумывался именно с целью поддержки всяких "красивостей" от 3dfx, которых не было у других. Теперь все наоборот: другие имеют более качественные технологии изображения, а 3dfx делает упор на производительность. С Glide игра, может быть, и "побежит" быстрее, но ненамного и только потому, что 3dfx мог уделить ему больше внимания, чем Direct3D и OpenGL. Патчи всегда выпускают разработчики игры, потому что нужно очень хорошо знать код оригинала и много работать над внесением изменений, а кто заплатит посторонней компании за всю эту "головную боль".

Здравствуй НАВИ хотелось чтобы вы ответили на мой вопрос.

Какая наиболее оптимальная конфигурация компьютера в данное время для игр и работы.

У каждого пользователя есть собственная оптимальная конфигурация, потому что каждый ее представляет себе по-разному. Если выбирать оптимальную конфигурацию для работы, то надо знать для какой работы. В некоторых случаях можно рекомендовать конфигурации, которые будут начинаться так: 4 процессора Pentium III Xeon с тактовой частотой 500 МГц и кэш-памятью второго уровня 1 Мб, 1 Гб оперативной памяти и т.д. Это, конечно, если вы собрались рисовать графику высокого качества, подобную той, что мы видим в фильмах с хорошими спецэффектами. Если вам просто надо печатать "голые" (то есть без графики и других "бантиков") тексты, можно обойтись такой "машинкой": Pentium 133 МГц, 16 Мб оперативки и т.д. Для игры у каждого юзера тоже своя конфигурация: кто в какие игры играет. Оптимальная конфигурация в моем представлении: Celeron 500 МГц (а лучше 533), 128 Мб, видеокарта на базе NVIDIA RIVA TNT 2 Ultra с 32 Мб памяти, звуковая карта Creative Sound Blaster Live! (не следует забывать о колонках с поддержкой 3D, пусть даже они не совсем "приличны", но 3D должно быть (стоить могут 14-15 долларов)), жесткий диск емкостью 6-7 Гб, материнская плата с поддержкой 100 МГц шин (AGP, память и др.) при любой частоте шины процессора. Последнее означает, что если ваш Celeron работает на частоте шины 66 МГц, то все остальное может работать на 100 МГц, независимо от этого факта. При такой конфигурации любая игра "весело побежит", показывая все свои графические "навороты".

Hi Дмитрий,

Подскажите пожалуйста про блоки питания.

От чего зависит кол-во устройств которые можно к нему подключить.

И вообще, есть ли блоки способные обеспечить питанием 6 (шесть) устройств?

С уважением,

Бубнов Григорий

P.S. Какой теперь адрес hardware почты?

Количество устройств, которые обеспечиваются питанием, зависит от количества ватт, которые способен "выдать" блок питания, и от того, сколько "пожирают" устройства. Сумма потребляемой мощности всех устройств не должна превышать мощность, на которую способен блок питания. Мощности всех устройств написаны в инструкциях (не забывайте материнскую плату). Надо просто почитать, сложить и сравнить (на блоке питания должна быть отметка о его мощности). Если вам хочется чудес в области питания компьютера, то бывают не только блоки на шесть устройств, но и корпусы на два блока питания. Адрес электронной почты hardware таков: hardnavi@mail.ru.

Здравствуйте.

У меня есть одна маленькая (надеюсь) проблема, возможно вы поможете мне ее разрешить. Я обращался по этому вопросу в различные хардварные и геймерские эхи, но... воз и ныне там. Коротко:

У меня материнская плата со встроенным звуком Creative PCI64V.

Quake'подобные игры на ней глючат по-страшному (и сам Quake, и Sin тоже). Звук идет, но с перерывами; один знающий человек сказал, что у него были подобные проблемы на такой-же, только не встроенной карте, после установки новых драйверов все стало в порядке. Может, хотя бы подскажете, где их взять в Интернете? И в драйверах ли дело?

Очень жду вашего ответа, - недавно произвел апгрейд, а в любимую кваку не поиграться... :(

PS. Уважаемые "Навигаторовцы"! Если у кого-либо из вас возникала проблема, подобная моей и вы смогли ее разрешить, - поделитесь пожалуйста советом!

Извините за вторжение.

Вообще, в таких случаях компьютеру требуется полноценный осмотр. Делая выводы на основе этого описания, можно сказать, что проблемы, скорее всего, действительно в драйверах, и все, что нужно для исправления ситуации, – маленькая прогулка на www.creative.ru, закачка новых драйверов и их установка на "больной комп". Иного лечения посоветовать нельзя, потому что нужно видеть проблему, иметь возможность поменять те или иные параметры в ОС и BIOS, "поковыряться" в железе, воочию наблюдать реакцию "машины". Если смена драйверов не поможет, надо звать понимающего человека для очной встречи с "больным".

Здравствуйте Дмитрий. Не могли бы вы кое-что уточнить. Насколько мне известно USB, COM и PS/2 порты отличаются друг от друга частотой обновления (rate'ом). Самый низкий rate у COM порта, на втором месте PS/2, а на первом с rate'ом 125hz - USB.

Но у PS/2 (как и у USB) rate можно поднять до 200hz. Таким образом, они отличаться не будут.

Есть ли у PS/2 и USB портов какое-то другое отличие, помимо частоты обновления? Есть ли у USB мышек какие-то отличия от PS/2 мышек? Не могли бы вы в журнале сделать обзор мышек?

С уважением, Olmer.

Если сравнивать эти порты, то вопрос надо ставить иначе. Если вас интересует польза наличия USB-мыши, то ничего, кроме легкости подключения, здесь выиграть нельзя. На мой взгляд, PS/2 полностью обеспечивает все возможности в области скоростей работы, и большего просто не требуется. Все, что можно получить сверх этого при подключении мыши к порту USB, – дополнительные функции. Например, очень полезен такой порт для мышей, распознающих отпечатки пальцев. Эту информацию можно будет быстрее передать в компьютер, чем через любой другой порт. У портов USB и PS/2 совершенно разное устройство. USB-порт универсален и имеет намного большую пропускную способность.

Здравствуйте!

У меня к вам два вопроса.

1. Можно ли разогнать VOODOO 2 (одну штуку), и если да, то как?

2. Можно играть с VOODOO 2 (одна штука) в Q3A?

Voodoo 2 разогнать можно, но не нужно. Обычно этот набор графических процессоров не "мучают" нагрузками – как "бегает", так и "бегает". Но бывает очень надо, а с конкретной видеокартой не поставлялось никаких средств для изменения тактовой частоты. Иногда эти параметры определяются в autoexec.bat или config.sys или в файлах, на которые они ссылаются. Если средств нет, то следует поискать в Internet, там есть отдельные программы для внесения таких изменений. В Quake III Arena можно играть не только с Voodoo 2, но и с Voodoo Graphics. Вопрос лишь в том, как это будет выглядеть на экране. При соответствующих настройках частота кадров будет неплохой, но всех графических "наворотов" в такой ситуации увидеть не дано. Если есть возможность, меняйте видеокарту.

Добрый день, Дмитрий! Я, обладая диском в 4,3 Gb, решил обзавестись еще одним. Свой выбор я остановил на 13-ти гигабайтном диске от Quantum, серии CX. Да вот не тут то было :-) Купив диск, установив его и попытавшись разбить его Fdisk 'ом, я обнаружил, что Fdisk обнаруживает на нем только 8033 килобайта (8 Gb), несмотря на то, что в BIOS диск определяется, как 13-ти гигабайтный. Что мне делать ?

Итак: Primary Master - Seagate ST 4.3 Gb, Primary Slave - Quantum Fireball CX 13.0 Gb, Secondary Master - Asus CD-S500 50x Cd-Rom Drive, Secondary Slave - none :-)

На FAT 32 мне диск разбивать не хотелось бы, т.к. использую Dos - приложения и играю в Dos - игры.

ЗЫ: В принципе, мне советовали временно отключить Seagate, т.к. некоторые жесткие диски могут конфликтовать друг с другом, но это оказалось безрезультатно.

ЗЗЫ: Если интересует, мать у меня - A-Corp 6VIA81 Slot 1 на Via Apollo чипе, проц - Celeron 466 PPGA с переходником на Slot 1, разогнанный до 525 MHz, видеокарта - AGP Diamond Viper V770 на чипе TNT 2 + стоит старенький Diamond Monster Voodoo 1 PCI, звуковая карта - SB Live! Value PCI, память - 128 Mb 8ns SDram DIMM + сетевая карта EtherNet PCI/32 (Lantech)

Заранее большое спасибо за помощь. Бедный юзер Владимир Федоров.

Не могли бы вы отправить ваш ответ на stager99@su29.ru

Попробуйте поставить новый BIOS. Возможно, что туда закралась ошибка, но это крайне маловероятно. Его можно загрузить с сайта авторов или производителя материнской платы. Попробуйте "перебрать машину", снимая те или иные устройства, либо заменяя их, и следить за реакцией компьютера. Ничего определенного сказать нельзя, поскольку непонятна природа конфликта, а из имеющегося письма сложно делать какие-то выводы. Попробуйте отформатировать его в FAT32. Возможно, что какие-то программы (как правило, для работы с дисками, например, Norton Disk Doctor старой версии для DOS) не смогут работать с диском, но не надо думать, что с диска в FAT32 не загружается ни одна DOS-программа. Я, например, в Quake под DOS играю так же успешно, как и под Windows, хотя диск, на котором стоит игра, "размечен" FAT32. Никаких конфликтов между ними не замечено. И еще маленький штрих: до того, как Windows сможет управлять диском, он же как-то загружается. Итог: программы для DOS на таких дисках работают, но есть исключения.

Здравствуйте!!

[...] Вопрос:

На моем компьютере стоит COM-мышь и я хотел бы поставить PS\2.

Имеется : - PS\2 разъем на матери.

- мышь PS\2.

- некоторое кол-во дензнаков.

Что и как делать, подскажите, плиз.

Заранее благодарен, Xottab.

P.S. Шлейф для COM-мыши с двух концов удерживают две черных пластмассовых вещицы - как они называются?

Если у вас уже есть нужная мышь и разъем PS/2, то дензнаки вам в этом деле ни к чему. Ваши действия состоят из трех шагов. Шаг первый: твердой рукой выньте существующую мышку из COM-порта. Шаг второй: столь же твердой рукой воткните мышку для PS/2 в соответствующий разъем. Шаг третий и последний: включите компьютер. Все. При запуске операционной системы Windows 95 и старше вы на мгновение увидите надпись о том, что производится перераспределение каких-то там системных ресурсов, которые пользователя, собственно, не касаются. Это Windows меняет настройки оборудования для работы с новой мышкой.

Привет любимый Нави! Читаю журнал с первого номера (там где Diablo на обложке)

Пишу второй раз. Тема: железо. У меня есть куча вопросов:

1)Стоит ли покупать сейчас GeForce или подождать до лета?

2)Какой проц на данный момент самый мощный?

3)Какая материнская плата сейчас самая крутая?

4)Кто станет главой Microsoft после ухода Билли?:-)

И еще. Хочу выразить огромную благодарность за статью "История Microsoft". Спасибо!

Да, если есть деньги, то видеокарту на основе GeForce 256 стоит покупать уже сейчас, многие из последних игр поддерживают новые технологии, реализованные в этом "камне". Однако не имеет смысла делать такую покупку, если в компьютере нет шины AGP 4X, т.е. с тактовой частотой 133 МГц. В противном случае лучше купить видеокарту на основе NVIDIA RIVA TNT2. Самым мощным центральным процессором на рынке настольных ПК до недавнего времени был Pentium III с тактовой частотой кристалла 800 МГц и частотой шины 133 МГц. Но сейчас компанией AMD выпущен Athlon 800 МГц, который и является "сильнейшим", однако это, скорее всего, ненадолго. Самую "крутую" материнскую плату определить сложно. Их тысячи, тысячи и тысячи... Все перебрать невозможно, но в качестве очень "крутой" платы можно назвать ASUS P3C-D. Ее характеристики: базовый набор микросхем Intel 820; форм-фактор ATX; поддержка двух процессоров Pentium II или Pentium III с тактовой частотой от 300 до 733 МГц и более; поддерживаемая память RDRAM PC800 объемом до 1 ГБ может размещаться в 3 гнездах; настройка параметров BIOS и процессора без перемычек; звуковой контролер (он же звуковая карта) Crystal CS4280 PCI; разъем AGP 4X/PRO с возможностью работы в режиме 2X; 5 слотов PCI; системная шина 133 МГц. После ухода Гейтса с поста, на котором он пребывал многие годы, его сменил Стив Балмер.

Большое спасибо всем, кто прислал письма. Ждем от вас новых вопросов. Однако кроме повествования о "железных" проблемах, которые разбираются на страницах "Железной почты", кроме того, хотелось бы видеть письма с советами по улучшению раздела. В связи с этим есть предложение: напишите о том, что бы вы хотели прочесть в нашем разделе, то есть, проще говоря, предлагайте темы статей. Тема, которая прозвучит в наибольшем количестве писем, будет выбрана. Наш "мыльный" адрес: hardnavi@mail.ru.

Вашу почту разбирал Горяйнов Дмитрий aka Woolen.

ITHON

Новости

Кому – работа, кому – удовольствие

Злоупотребление Интернетом в рабочее время – дело, можно сказать, привычное. Как минимум две трети американских компаний используют определенную стратегию для борьбы с бездельниками, которые в рабочее время путешествуют по порнушным сайтам, чатятся, играют в азартные игры и прочее. Но только в одной трети компаний имели место увольнения за эти действия. Websense (http://www.websense.com) и институт Саратоги (Saratoga Institute, http://www.saratogainstitute.com) провели опрос 224 руководителей компаний, в подчинении которых было от шести до 150 тысяч человек. По результатам опроса, наиболее масштабные увольнения из-за неправильного использования Интернет были проведены в компании Xerox и в газете New York Times.

У 82 процентов штатовских фирм есть официально установленные правила для сотрудников по пользованию Интернетом. Но почти одна треть фирм об этом не беспокоятся. 56 процентов опрошенных руководителей знают о "пребывании" подчиненных в Сети в рабочее время.

По данным Websense, американские компании ежегодно теряют не менее 1 миллиарда долларов из-за "сетевых злоупотреблений" сотрудников. Если же предположить, что каждый имеющий доступ в Сеть американец (а это около 54 миллионов человек, средняя часовая оплата труда которых – 20 "зеленых") потратит час рабочего времени на прогулку по Интернету, то сумма получится просто бешеной – 270 миллиардов долларов. Во избежание таких серьезных потерь Websense предлагает использовать специальное программное обеспечение, отслеживающее гуляние сотрудников по Сети и запрещающее доступ к определенным Web-сайтам. Такие меры, считает Websense, более гуманны, чем увольнения.

Лэптопы по цене в $1

Не так давно посетители онлайн-магазина IBM могли заказать (многие так и поступили) портативные компьютеры ThinkPad по совершенно бросовой цене. Целый час две модели ThinkPad i Series 1400 продавались по доллару за штуку, в то время как обычная их цена колеблется от 1300 до 2300 долларов, в зависимости от комплектации. Представители IBM сообщили, что поступили заказы на "сотни" компьютеров, после чего по электронной почте были разосланы подтверждения о принятии заказа. Спустя некоторое время сотрудники магазина, заметив, что число продаж резко возросло, видимо, были очень счастливы, пока не обратили внимание на цену компьютера. Представители IBM заявили, что это была ошибка ввода информации. Следующим днем "будущим" обладателям дешевых, но качественных компьютеров, были высланы отказы в продаже лэптопов, а тем, кто заказал по десять и более компьютеров, лично позвонили по телефону и сообщили пренеприятное известие. Прочитав и услышав "утешающую" новость, некоторые покупатели почувствовали себя оскорбленными и решили подать в суд на компанию, ссылаясь на то, что они получили подтверждение исполнения заказа. Это не первый случай ошибки в онлайн-магазине. Незадолго до этого, например, подобная ошибка случилась на Ashford.com, торгующем предметами роскоши, – здесь часы от Gucci и других модных дизайнеров предлагались и вовсе бесплатно.

Вирусы дорожают

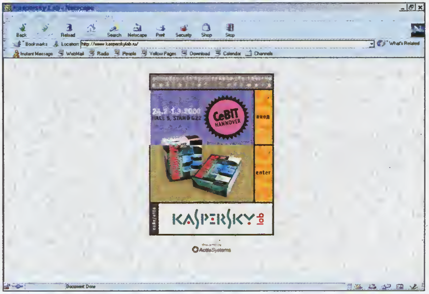
Исследовательская фирма Computer Economics сообщила результаты исследования, проведенного в 1999 году, целью которого было выяснить, какое количество средств было израсходовано во всем мире на борьбу с вирусами. Так вот, по их подсчетам, было истрачено около 12,1 миллиарда долларов, не считая денег, которые были потрачены на восстановление вышедших из строя компьютерных систем.

При подготовке материалов использовались ресурсы сайта InfoArt (http://www.infoart.ru), за что его коллективу выражается искренняя благодарность.

"Лаборатория Касперского" (http://www.kaspersky-lab.ru) сообщает

I-Worm.NewApt: Многоликий червь

В середине декабря 1999 года в Интернете, был обнаружен вирус-червь. Распространяется по электронной почте. Приложенный к тексту письма .EXE файл занимает около 70 Кб. Название вложенного файла выбирается автоматически из следующих: panther.exe, gadget.exe, irngiant.exe, casper.exe, fborfw.exe, cupid2.exe, party.exe, bboy.exe, baby.exe, goal.exe, theobbq.exe, panthr.exe, chestburst.exe, farter.exe, boss.exe, monica.exe, saddam.exe, hog.exe, goal1.exe, pirate.exe, video.exe, party.exe, copier.exe, cooler1.exe, cooler3.exe, g-zilla.exe. Тема сообщения "Just for your eyes", а текст письма (не в HTML-формате) примерно такой: "he, your lame client cant read HTML, haha, click attachment to see some stunningly HOT stuff", что переводится примерно так: "Эй ты, ламо, не можешь прочесть HTML, ха-ха, щелкни на аттач, чтобы увидеть сногсшибательную штуковину". Есть разновидность в HTML-формате: Hypercool Happy New Year



2000 funny programs and animations... We attached our recent animation from this site in our mail! Check it out! – примерно такая же злая шутка.

При запуске приложенного файла "червь" устанавливается на компьютер путем копирования себя родного в каталог Windows и прописывается в системном реестре в секции "Run=". Прописавшись в реестре, вирус регистрируется в качестве "сервиса", становится невидимым в списке активных задач и остается в памяти Windows в виде скрытого приложения. Первое, что делает червь, это время от времени просматривает все логические диски на предмет файлов, относящихся к Интернету. Открывая их, он получает необходимые адреса, по которым рассылает сам себя дальше. Ну а на компе он начинает "шалить" следующим образом. Каждые три секунды пытается присоединиться к удаленному компьютеру в компании Microsoft – стандартная DoS атака (Deny of Service). Независимо от системной даты "червь" пытается набирать телефонные номера, случайно выбирая их из списка, содержащегося внутри него. Заканчивается срок действия вируса в системе 12 июня 2000 года. Он удаляется из реестра и больше не внедряется в систему. Но в системе остаются его копии, которые могут активизироваться в случае изменения системной даты.

Новый сервис для пользователей FreeMail.ru

26 ноября 1999 года начала работу новая почтовая система FreeMAIL.ru. Ежедневно на этом почтовом сервере регистрируются свыше пятисот новых юзеров. Работа с почтой при помощи FreeMAIL.ru может проводиться как в окне браузера, так и по протоколам POP3, SMTP, с использованием почтовых клиентов. Объем ящика – 3 Mb, а размер вложенного файла может быть до 1 Mb. Помимо этого есть множество различных приятных мелочей.

Недавно "Лаборатория Касперского" и компания "Кирилл и Мефодий" объявили о запуске нового сервиса для пользователей почтовой службы FreeMAIL.ru: бесплатной антивирусной проверке электронной корреспонденции на основе антивирусного комплекса AntiViral Toolkit Pro (AVP) для платформы FreeBSD. AntiViral Toolkit Pro (AVP) обнаруживает и удаляет компьютерные вирусы и другие вредности из писем электронной почты.

Юрий Рассадников

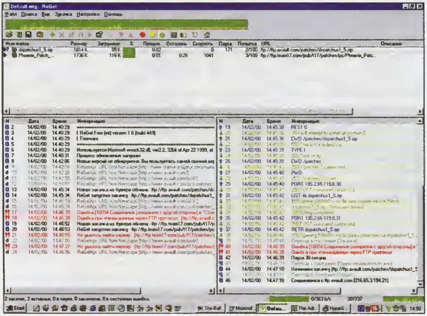
Менеджер закачек ReGet

Мне часто приходится закачивать файлы из Интернет. Живой пример - антивирусные базы для AVP, которые дополняются 3-4 раза в месяц. Я подключен к провайдеру по коммутируемой линии, то есть через АТС. Качество связи, как и качество дорог, увы... И реальная ситуация с докачкой у меня выглядит так: файлы до 100 кБ закачиваются в 99 случаях из 100, от 100 кБ до 1 МБ - в 50 случаях из 100, свыше 1 МБ - менее чем в 10 случаях из 100. Ожидать реального повышения качества связи не приходится (имеются в виду коммутируемые линии АТС). У меня, к примеру, декадно-шаговая АТС-47А, которая уже полвека работает и, судя по экономической ситуации в стране, будет работать еще долго, точнее делать вид, что работает. То есть реально я не могу улучшить связь с провайдером. Но если даже у вас прямое подключение к Интернет, то всегда есть вероятность того, что где-то что-то оборвется и не состыкуется. Могут свет выключить на энное количество часов, никакой UPS не поможет. Да мало ли что...

А как хочется продолжить закачку с точки обрыва, а не начинать с нуля. Особенно когда там сплошные мегабайты. Как выяснилось позже, такая возможность, то есть передача файла не с начала, а с определенной позиции, поддерживается большинством серверов Интернет. Осталось лишь воспользоваться этой возможностью, то есть найти соответствующую программу. Скажу честно, таких программ несколько. Но в жесткой конкуренции на моем компьютере победил ReGet. Это менеджер закачки, который поддерживает докачку с "умным" откатом, может работать через proxy и еще очень многое. Сидит себе в системной области панели задач и качает, качает, качает... Главное - правильно его настроить с учетом особенностей вашего подключения к Интернет. У меня, к примеру, локальная сеть с proxy сервером Wingate, пришлось немного пошевелить извилинами, но теперь могу качать что угодно и сколько угодно. Иногда случается до 50 рестартов, но все закачивается в целости и сохранности. А начать закачку с помощью ReGet проще пареной репы, для этого в браузере наводим мышь на необходимую ссылку, нажимаем правую кнопку, появляется контекстное меню, выбираем пункт "Download using ReGet". ReGet создаст новую закачку и примется за работу. Причем если он не был загружен, то, естественно, запустится. Кроме того, программа следит за буфером обмена, и при копировании туда адреса файла с определенным расширением, например ZIP, EXE, запросит подтверждение на закачку. Пример из жизни. У меня возникли проблемы с CD-ROM, захожу в Help, а там рекомендуют закачать свежий драйвер по адресу:

ftp://ftp.sony.com/ccpg/pc/scsi1hlp.exe, я копирую ссылку в буфер (ReGet уже запущен), программа запрашивает подтверждение, я соглашаюсь - и пошла закачка!

Так что заходите на http://www.reget.com/ru - не пожалеете!



Материал предоставлен компанией ReGet Software

Наивный_мальчик@vybor.gq.nu

Роман в письмах ценою в $40

На чужих ошибках, как известно, учатся. Не знаю как у вас, но у меня это не очень-то получается. Потому что история, в которую я *вляпался* (а это именно так называется), достаточно типичная. Судите сами.

Интернет – замечательная штука. Все в нем есть. Не Сеть, а просто чудо. Хочешь новости почитать, – пожалуйста, программку скачать – только так, картинки посмотреть – нет ничего проще. Можно и более полезными вещами заняться. Например, работу поискать – одно удовольствие. Поиском работы я и решил заняться дождливым сентябрьским вечером.

Есть такой прекрасный сайт – "Российское Интернет-агентство занятости" называется (www.job.ru). Вы о нем, наверное, слышали. Так вот, там, на первой странице некое объявление висит. Обычно такие объявления disclaimer называются, отмазка, по-нашему. Там написано, что *администрация сайта за содержание объявлений ответственности не несет.* Это, конечно, сразу настораживает. Но я, что называется, намек не понял...

У меня есть некоторый опыт переводческой работы, поэтому искал я, в основном, вакансии переводчика. Какой-то добрый малый поместил в этот раздел предупреждение.

Будьте осторожны! Многие фирмы сообщают о вакансиях переводчиков, соискателям дают бесплатно якобы тестовые задания. После того, как Вы присылаете им перевод, они сообщают, что Вы им не подходите. А потом издают книги, в которых одну из глав переводили Вы...

Это что называется, хозяйке на заметку. А теперь я поведаю вам свою историю...

Я клюнул на статью примерно следующего содержания: "Компании требуются переводчики с/на английский для работы по email. Оплата $12 за страницу. Спешите! Набор ограничен! Резюме присылать не нужно, лучше пришлите что-нибудь из своих переводов".

Ничего криминального это объявление не предвещало. Действительно, зачем резюме? Важно ведь умение переводить, а не то, кто ты – академик или помощник уборщицы. А все остальное в этом объявлении – вообще сказка.

Для верности я послал в качестве тестовой работы отрывок из перевода книги Коха (помните, он за эту книгу какие-то *слишком* большие деньги в свое время получил). Перевод по заказу людей Коха делали мои друзья, очень опытные переводчики. Поэтому я был почти уверен в успехе. И действительно, вскорости я получил письмо, отрывки из которого представляю вашему вниманию (наиболее интересные для дальнейшего рассказа фразы я выделил жирным шрифтом):

...Мы получили 132 предложения от претендентов, настоящий ответ направлен 22 претендентам, отобранным по критериям образования, опыта работы, владения компьютером, присланных примеров практического перевода.

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ
Оффшорный Бизнес-центр "Grenovosan Ltd." является крупнейшим на сегодняшний день экономическим и политическим объединением русской эмиграции в Европе и Америке. Центр зарегистрирован на Кипре, имеет офисы в Испании (г. Дения, Коста-Бланка) и США (Денвер, Колорадо)...

Оффшорный Бизнес-центр работает только через Интернет. Сервер Бизнес-центра расположен по адресу: www.ruseuroing.com...

РАБОТА ПЕРЕВОДЧИКОВ
Мы формируем группу из 20 англоязычных переводчиков... Работа заключается в переводах на русский язык материалов из западных периодических изданий, переводах на английский материалов онлайн-еженедельника "Русские идут!" для англоязычного "зеркала" - "RUSSIAN - GO!", а также в переводах материалов сайтов англоязычных компаний, представленных в Бизнес-центре...

РАЗМЕР И ПОРЯДОК ОПЛАТЫ
Как мы уже сообщали, мы оплачиваем $12 за перевод стандартной страницы... еженедельно (по понедельникам - за работу, сданную в течение прошедшей недели), переводом на банковский счет. ***Особенностью автоматизированной платежной системы "Grenovosan Ltd." является то обстоятельство, что мы производим оплату только на счета в один банк: OPTIVA-BANK (Tallinn, Estonia). Открыть счет в этом банке можно в онлайн-режиме через наш сервер - БЕСПЛАТНО.*** *При открытии счета Вы получаете дебетовую карточку Cirrus-Maestro...*

Карточка выдается - БЕСПЛАТНО. Документы для доступа к счету по факсу и через Интернет, а также карточку Вы получите курьерской почтой по адресу, указанному при регистрации. ***ВНИМАНИЕ! Услуги DHL или FedEx по доставке Вам банковского пакета Вы должны будете оплатить в сумме $40.*** *(Оплату можно произвести рублями через онлайн-сервис "EXCHANGE" на сервере Бизнес-центра)...*

НАША РЕКОМЕНДАЦИЯ
Если Вас устраивают предложенные условия работы, просим не откладывая приступить к открытию банковского счета. Для этого необходимо выполнить 2 этапа.
1. Общая регистрация на сервере: доступна в настоящее время... В течение 24 часов после регистрации Вы получите ID и пароль для доступа ко всем онлайн-сервисам.
2. Используя ID и пароль, оформите ордер на открытие банковского счета...

Я навел справки об этом *Optiva Bank* – он на самом деле существует. Потом я сходил на сайт компании – и он существует. Дизайн, правда, там никакой, но зато есть раздел новостей, переводы для которого и предлагалось делать. На сайте можно было оформить счет в *Optiva Bank* – тоже условно бесплатно, то есть за те же $40 за услуги курьерской почты.

Все это показалось мне вполне убедительным. Сделать сайт и поддерживать его стоит не так мало – больше, чем они смогут заработать, облапошив на $40 пять-десять человек. А выплаты каждую неделю – это очень удобно: надули – больше не работаешь. А недельной работы рискнуть не так жалко. А вот по части $40 – это гораздо обиднее... Поэтому я все же послал менеджеру письмо, в котором интересовался *гарантиями* (а проще говоря, – спрашивал, не пропьет ли он мои деньги :)). Получив на следующий день ответ, я понял, что я не один такой любопытный...

Спасибо за Ваше терпение и понимание. Это письмо - последнее, которое направляется в рассылку для всех отобранных претендентов. Просто потому, что большинство Ваших вопросов повторяются. Постараюсь ответить на все.

1. Важный вопрос касается гарантий получения работы после

прохождения процедуры оформления. Господа! Если кто-то из Вас придумает мне форму письменных гарантий, действительных одновременно по законодательству России и Кипра - я из собственной зарплаты выдам ему премию в $500! Наше предложение, размещенное на электронных досках, является публичной офертой. Письмо, которое мы Вам направили, с сообщением, что Вы прошли предварительный отбор - УЖЕ ОБЯЗЫВАЕТ НАС предоставить Вам работу. В противном случае, ***любая жалоба (в Государственный Регистр Кипра, к примеру)*** *приведет к большим неприятностям для компании.*

2. Вопрос о том, будет ли заключен договор с переводчиком после оформления? Компания (кажется, я повторяюсь) использует форму ПУБЛИЧНЫХ ДОГОВОРОВ, опубликованных в Интернете. Индивидуальные трудовые договоры заключаться не будут. Т.к., если их заключать на Кипре (или просто написать, что место подписания - Лимассол) - то требуется получать для Вас разрешение на работу, а также ***платить налоги, чего наша компания ПРИНЦИПИАЛЬНО НЕ ДЕЛАЕТ НИ В ОДНОЙ СТРАНЕ МИРА****. А в России, как Вы понимаете, сейчас никакие договоры никому не нужны!*

3. Группа вопросов касается процедуры оформления. В частности, нельзя ли пересылку документов банковского счета оплатить из гонораров за перевод? Или:"откройте мне, пожалуйста, счет - а я заплачу за DHL, когда заработаю..." УВАЖАЕМЫЕ! Я мог бы ответить очень коротко. Во-первых, в первом письме, направленном Вам, была фраза:"если Вы согласны с предложенными условиями..." Ваша регистрация на сервере и была таким согласием. Во-вторых, вопрос просто не в моей компетенции. На документе, определяющем порядок оформления, стоит подпись вице-президента GRENOVOSAN Ltd. ***Если Вы думаете, что я пойду к нему с просьбой изменить этот порядок для нескольких человек, то уверяю Вас - я пока увольнения из компании не хочу...*** *Значит, чтобы пойти Вам навстречу, я должен заплатить по $40 из собственного кармана. Рискуя через день увидеть на российском РАМБЛЕРЕ объявление: "Обнаружена грандиозная халява!"*

Теперь, перечитывая это письмо, я удивляюсь, почему меня не насторожил его откровенно раздраженный тон. Но тогда я подумал, что просто обидел честного человека...

И все-таки я решил проверить их еще одним способом. На Mail.ru я создал почтовый ящик от имени вымышленного персонажа Vladimir Yamoldin. Оттуда я послал им письмо, в котором сообщал, что *жажду* работать с ними, и прислал им ужасающего качества перевод, сделанный Stylus'ом – абсолютно без редактирования. Если вы никогда не пробовали переводить Stylus'ом, сообщаю вам, что "партия родная" при переводе Stylus'ом туда и обратно звучит "консигнетальный индеец", а "Куда, куда вы удалились" в его переводе звучит как "Where, where have you deleted".

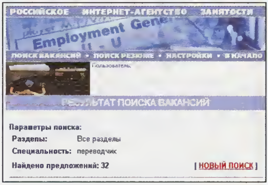
Yamoldin по конкурсу не прошел, и я вконец поверил фирме *Grenovosan*. Раз им действительно нужны *переводчики*, подумал я, то все в порядке. Я пошел на сайт и заказал себе счет в банке. Выяснилось, что деньги за услуги будут сначала зачислены на мой *кастодиальный счет* в этой компании, а потом оттуда будут переведены почтовой компании. А в принципе, говорилось там, деньги с личного кастодиального счета можно в любую минуту снять. Мне дали personal ID, по которому я мог обращаться в свою личную секцию, и выписали счет "Для оплаты услуг курьерской почты".

Счет нужно было распечатать, оплатить, а потом послать платежку по факсу вместе с копией первой страницы загранпаспорта. Один факс находился на Кипре (это естественно – ведь там зарегистрирована компания), а другой почему-то в Германии. Через семь-восемь дней после оплаты они обещали выслать документы.

А теперь - внимание! Сейчас мне нужно признаться в своем идиотизме: я **оплатил этот счет.** Мои кровные сорок баксов в рублевом эквиваленте ушли на account в некоем Парекс-банке. Отправив все документы по факсу в Германию, я стал ждать.

Прошла неделя, полторы... Я пишу очередное письмо – дошли ли, собственно, мои деньги и документы. Мне отвечают, что документы дошли, а деньги – пока ждем-с. Ну ладно, и я жду. Проходит месяц. Ответа нет. Мои нервы не выдерживают, и я пишу в *Grenovosan* гневное письмо.

Может быть, я очень наивен, полагая, что я послал $40 за то, чтобы мне прислали документы и оформили счет в банке, дабы затем начать работать переводчиком. Однако я, тем не менее, полагаю, что, отослав эти (совсем не малые для меня) деньги вам месяц назад, я послал их не просто кому-то в карман. На сегодняшний день, правда, мои предположения не очень похожи на правду, так как я даже не могу войти в User domain вашего сайта – система утверждает, что у меня неправильный User name или пароль. Очень бы хотелось получить разъяснения (хотя бы) по этому вопросу.



И тут же получаю очень вежливый ответ аж от главного менеджера компании.

Спасибо за Ваше письмо! Нам очень неприятно, что происходит столь серьезная задержка с началом намеченной работы. Мы надеемся в самое ближайшее время исправить ситуацию. Вероятно, в пятницу, по возвращению из командировки, Виктор Лошак свяжется с Вами. Заверяю Вас, что Вы можете не волноваться относительно Ваших денег. Они находятся на Вашем Кастодиальном счете, а физически - на корсчете в CITIBANK, и никто не может перевести их оттуда без Вашего ведома. Ваша персональная страница доступна. Дежурный веб-мастер только что проверил Ваш ID и пароль - все работает.

Действительно, деньги мои оказались на месте – это я набирал user ID маленькими буквами вместо больших. Очень довольный, я пишу главному менеджеру благодарственное письмо и продолжаю ожидания. Напрасно... Более того, на письма *Grenevosan* теперь не отвечает. А с деньгами – что называется, видит око, да зуб неймет. Кроме как увидеть надпись "$40" в табличке, сделать с ними ничего нельзя.

Теперь я не надеюсь работать в этой компании. Не надеюсь я и получить ответ на мои многочисленные вопрошания "Когда мы начнем работать?". Правда, осталась у меня одна надежда... Я надеюсь получить эти деньги обратно: ведь официально мои деньги лежат на *моем* личном (правда, *кастодиальном*) счете, и по договору я могу делать с ними все, что хочу. Скорее всего, это только официально. Но чем черт не шутит... Если у меня что-нибудь получится, обязательно расскажу.

P.S. И напоследок – чтобы вы не подумали, что на www.job.ru только нечестные дяди объявления о работе размещают. Вчера я получил третью зарплату на работе, которую нашел на www.job.ru...

Shareplay

Бесплатно развлекался
Каменщиков Сергей aka Veles

Некоммерческим игровым проектам выжить в Сети подчас бывает гораздо труднее, чем их профинансированным собратьям. На разработку игры и обслуживание игровых серверов уходит куча времени, прибыли никакой, а кушать авторам тоже хочется. В результате коллектив разваливается, а проект прекращает существование, так полностью и не воплотившись в жизнь. Современный Интернет пестрит такими нелицеприятными примерами. Интересные проекты рождаются и угасают, как мухи в какой-нибудь жаркой и напрочь антисанитарной стране.

Впрочем, из любого, даже самого неблагоприятного правила есть свои исключения. В данном случае таким лучиком яркого света в кромешной тьме можно считать небольшую американскую компанию Manton Communications, вот уже четыре с лишним года благополучно развивающую бесплатный игровой сервер Shareplay, живущий за счет баннерной рекламы. На данный момент проект не только жив, но и бурно цветет и благоухает, собрав под свои знамена сразу 5 очень приличных бесплатных игр самого разнообразного характера.

Panumbra

Именно Panumbra стала своеобразной точкой отсчета и пробным шагом для только что появившейся на свет компании. Более того, эта игра изначально является самой сложной из всех текущих проектов и до сих пор существует лишь в очень предварительной, демонстрационной версии. И причин тому несколько. Речь идет и о жанровой принадлежности, и о чересчур навороченном графическом движке, и о применении языка java, без которого успешно справляются оставшиеся четыре html-игры. На данный момент в игре одновременно находится порядка 25-50 человек.

В бой идут отважные минотавры и многорукие пчелы

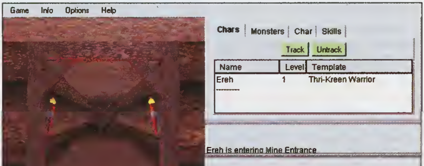
Итак, жанровая принадлежность не вызывает никаких сомнений. Ролевая игра. Точка. Со всеми вытекающими отсюда последствиями. Во-первых, камнем преткновения может стать авторская ролевая система, немного похожая на проверенные временем раритетные правила известных компаний. Каждый игрок может создавать разумное неограниченное количество персонажей на один аккаунт. Персонаж наделен шестью первичными параметрами (сила, ловкость, ум, интеллект, харизма, выносливость), которые крайне редко растут или падают на протяжении всей игры. Стартовые значения этих параметров задает взаимосвязанная пара раса-класс.

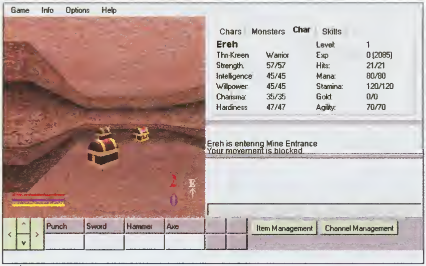
Рас в игре насчитывается 12 штук – от обычных людей и эльфов до более экзотических, например, минотавров и табакси. При этом каждой расе свойственны качественные особенности, которые отражаются на начальном значении первичных параметров и на том, какой стратегии будет придерживаться игрок при прохождении очередного лабиринта. Так, минотавр физически сильнее всех остальных рас, что предопределяет его ориентацию на боевые профессии. Впрочем, магические способности у него тоже очень недурственные. При переходе на новый уровень часть полученного опыта автоматически расходуется на тренировку владения холодным оружием, поэтому вырастить из минотавра воина гораздо проще, чем священника. Табакси принадлежат к волне Новых Рас, появившихся на свет в результате обрушившегося на планету Катаклизма. Эти люди-кошки оказались на порядок умнее своих прародителей, обладают повышенной подвижностью и несравненным интеллектом, но уровни набирают очень медленно. Табакси быстро обучаются типовым навыкам, но испытывают определенные трудности при совершенствовании более сложных скиллов (подробнее о навыках будет рассказано чуть ниже). И, наконец, третья загадочная раса, Три-Крин, произошла от рода насекомых, похожих на пчел и проводящих свои дни в ульях. Оригинальная природа этих созданий позволяет им использовать недоступные другим расам артефакты и оружие, рассчитанные на большее, чем у человека количество рук. Из них получаются отличные солдаты и среднего качества маги, принадлежащие к школе защитного волшебства. Остальные 9 рас более-менее знакомы игрокам, и распространяться об их особенностях я не стану, тем более что есть более интересный материал, которым хотелось бы поделиться. И посвящен он классам.

Али Баба и 40 разбойников. Новая версия

Из приведенных выше примеров специфики каждой из рас становится понятно, что, даже создав одного и того же персонажа-воина из представителей разных рас, вы в каждом случае получите различных героев. Гномы станут профессионалами во владении топорами и секирами, люди смогут одинаково удовлетворительно махать любым типовым видом оружия, а Три-Крин предпочтет нечто своеобразное и неподвластное другим расам. В общем, не будь в игре такого количества классов, играть было бы все равно интересно за счет мультивариантности рас. А теперь я приоткрою завесу тайны и скромно сообщу, что классов в игре уже более 30 штук, причем их становится больше с каждым месяцем, а игрок волен создавать свои собственные шаблоны профессий.

Не скрою, придумать такое количество различных классов и сделать их полностью уникальными и непо-





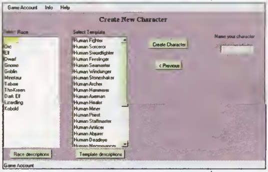
вторимыми, скорее всего, даже теоретически не возможно. Именно поэтому большинство предложенных шаблонов являются примитивными отклонениями от золотой середины. Воин одинаково хорошо дерется на мечах, стреляет из лука и бьется в ближнем бою, но не может в полной степени овладеть ни одним из обозначенных навыков. Чтобы разрешить эту несостоятельность авторы создали десяток классов-производных, специализирующихся на определенном боевом навыке, но несостоятельных в других, смежных. Аналогичная ситуация складывается и в области магических искусств, где колдуны разучивают отдельные школы волшебства. За счет таких небольших, но очевидных отклонений и складывается общее, довольно внушительное число классов. Вот и появились на свет мечники, лучники, убийцы, мета-маги, повелители морей, иллюзионисты, шаманы, боевые маги и прочие аборигены.

Еще одна особенность классов в данной игре – это возможность сменить профессию в любой подходящий момент. Такая заманчивая "фишка" дана игроку не просто так, ради новой строки в списке "фишек", но дабы усложнить и одновременно разнообразить прохождение игры. Так, начинать играть лучше одним классом, а продолжать другим, дабы дать возможность персонажу получить новые навыки и сделать его профессионалом в той области, что была недоступна базовому классу. Потом, удовлетворившись полученными навыками, можно избрать новый путь и постараться заучить новые знания. Тут стоит немного остановиться на описании навыков и схеме их получения и развития. Местная система навыков очень сильно смахивают на схему технологий, доступных для изучения в какой-нибудь приличной стратегии. То есть каждый более совершенный навык базируется на нескольких примитивных и может быть получен персонажем лишь после достижения мастерства в этих фундаментальных скиллах. Добавьте сюда путаницу с бешеным количеством классов и возможностью смены профессии, и вы поймете, что совершенствовать персонажа в поисках оптимального варианта можно бесконечно.

Совершенствование же персонажа происходит следующим образом. Очки начисляются каждый раз, когда персонаж удачно использует любой из доступных ему навыков. Скажем, ударил мечом противника, значит, навык применен и можно смело рассчитывать на несколько очков опыта. Когда их количество накапливается в размере, достаточном для перехода на следующий уровень, игрок получает скромный набор бонусных очков, которые можно потратить на прокачку персонажа. Количество же опыта зависит от того, как соотносится уровень данного персонажа и мастерство противника. Чем выше разрыв в пользу врага, тем больше опыта получит игрок.

Расы
Humans
Orcs
Goblins
Elves
Dark Elves
Dwarves
Gnomes
Minotaurs
Tabaxi
Thri-Kreen
Lizardlings
Kobolds

Классы
Warrior
Swordfighter
Hammerer
Axeman
Archer
Staffmaster
Deadeye
Miner
Knifefighter
Basher
Berserker
Torturer
Assassin
Artificer
Scout
Paladin
Priest
Exorcist
Healer
Shaman
Sorceror
War Wizard
Necromancer
Illusionist
Metamage
Stoneshaker
Seamaster
Windsinger
Fireslinger
Abjurer
Hive Guardian



Финальные штрихи неопытной руки

О том, как выглядят противники, да и весь окружающий мир, распространяться особенно долго не хочется, несмотря на то, что в этой игре присутствует полноценный графический движок, написанный на java. Для java он смотрится очень даже недурно, но если сравнивать с современными стандартами, то Panumbra не выдержит и элементарной конкуренции. Все максимально примитивно: небольшое окошко от первого лица, минимум анимации, дискретное перемещение, противники в виде иконок, возникающие из ниоткуда в самый неподходящий момент.

Игровой мир расположен преимущественно в подземельях, или, иными словами, в пределах замкнутого пространства. На большее движок пока не способен. Если персонаж погибает, потеряв случайным образом вычисленное количество очков здоровья, стамины и маны, а также все предметы, находящиеся в инвентаре, а не прямо на теле, то его возрождения следует ожидать в стартовой позиции данного уровня. Не очень логично, зато легко реализуемо.

Громадье планов

Впрочем, амбиции авторов устремлены в будущее, в котором планируется выпуск третьей версии игры (сейчас функционирует версия 2.1).

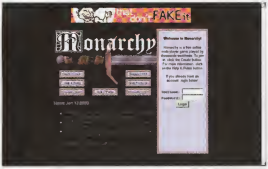
Первым делом ожидается появление городов и иных населенных пунктов, в которых можно будет пообщаться с NPC, встретиться с другими игроками, торговать и т.д. Торговой системы пока тоже нет, поэтому ее появления очень ждут. Торговать, как обещают, можно будет не только в магазинах с NPC, но и между игроками. А предметом купли-продажи станут не только материальные ценности, но и услуги. Например, лечение.

Иначе будет реализована смерть персонажей. Оказавшись на том свете, игрок попадает в ад, из которого предстоит найти выход в привычный мир. Только так персонаж получит вторую полноценную жизнь.

Более того, разработчики клянутся, что финальной и статичной версии игры в принципе не предвидится. Будут регулярно выходить обновления и дополнения к базовой версии, включающие как количественные, так и качественные изменения. Конечно, с такой графикой авторы не могут рассчитывать на всеобщую любовь и массовое поклонение игроков, но полная и безоговорочная бесплатность должна сделать свое дело.

Monarchy

Данная стратегия не является “родным” проектом Shareplay, игра разрабатывалась независимым коллективом. Однако ее успех превзошел все ожидания, и Monarchy попала в поле зрения Shareplay, а затем прочно заняла первое по посещаемости место среди прочих дочерних проектов. В настоящее время в игре одновременно “пропадает” порядка 200-400 человек.



Божественные разборки третьего уровня

События развиваются в средневековом мире, полном магии и волшебства. Оландар, отец местных богов, пал от руки собственного сына по имени Барнабас, которого незамедлительно изгнали с небес оставшиеся верными отцу брат и сестра, Лето (бог хаоса) и Анжелика (богиня справедливости). Однако даже столь решительные действия не принесли спокойствия в стан богов, которые продолжали враждовать между собой, не желая делиться

Божество	Характеристика	Свет	Тьма
Angelique	Закон	Порядок	Угнетение
Leto	Хаос	Свобода	Беспорядок
Barnabas	Равновесие	Процветание	Стагнация
Oleana	Природа	Развитие	Опустошение

властью с родственниками. Появились настойчивые слухи о том, что брат и сестра также замешаны в смерти отца и что они незаконно обвинили Барнабаса, стараясь скрыть от непосвященных свою вину. В этом хаосе на свет появилась новая сила. Никто не знает в точности, кто такая Олеана (есть подозрения, что она всего лишь реинкарнация Барнабаса) и как ей, простой смертной, удалось сравниться по знаниям и возможностям с богами. Но факт налицо. На шахматной доске появился новый серьезный противник, и богам придется считаться с ним, как с равным себе.

Игра начинается с выбора божества, которому вы собираетесь поклоняться. Ваш выбор определит то, с кем можно будет заключать союзы (один и тот же бог), а с кем воевать (последователи двух других божеств). Кроме божества можно выбрать наиболее подходящую вам расу (люди, эльфы, гоблины), от которой зависят ваши достоинства и недостатки, доступные заклинания, юниты и здания. Цель же игры – превратить свое стартовое королевство в доминирующее государство, заключая союзные соглашения с одними игроками и нападая на других соседей.

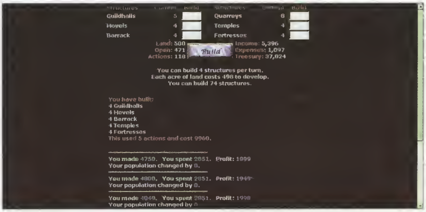
Типов игры предусмотрено аж пять штук. Guild позволяет игрокам вступать в специализированные объединения, гильдии, и воевать в тесных рядах своих товарищей. Solo, наоборот, предусматривает исключительно одиночный режим, здесь каждый сам за себя. Mo'Pri сильно смахивает на Guilds, но имеет в своей основе ролевые отношения между игроками. PVP (player vs player), как всегда, означает сражение одного игрока с другим. Chaos представляет из себя игру без правил и моральных устоев, где можно создавать неограниченное количество королевств и вести себя как последняя свинья.

Точка, точка, запятая

В игре принципиально нет графики. Все общение происходит в текстовом режиме, при помощи форм и запросов. Немного грустно, слегка пугающе, но посещаемость говорит сама за себя, так что в эффективность баланса бесплатности и такого простого исполнения можно поверить. Почти MUD, но не в реальном времени, а в походовом режиме.

Схема такова. В начале нового часа реального времени каждому игроку добавляется два хода. Поэтому, посетив игру через 10 часов после последнего сеанса связи, вы обнаружите у себя на счете 20 ходов. Их можно потратить на строительство каких-либо зданий, наем юнитов или выполнение других полезных действий. Аналогичным образом распоряжаются своими ресурсами и ваши противники. Следовательно, заходя в игру, вы также становитесь свидетелем тех событий, которые произошли за время вашего отсутствия. В этом и заключается определенная сложность и уникальность игрового процесса. Время идет, противник ходит, и вполне возможно, что к вашему следующему посещению выяснится, что ваши владения разграблены подсуетившимся хулиганом. Правда, у новичка есть фора в 80 ходов, на протяжении которых остальные игроки не могут нападать на свежеиспеченное королевство.

В выигрышном положении всегда находится тот, кто неотрывно следит за развитием событий и хранит в запасе приличное количество ходов, одновременно получая стабильный доход с плантаций. Первое реализуемо путем регулярного и методичного посещения игры каждые пару часов. В этом случае можно своевременно и адекватно отвечать на гнусные посягательства врагов. Второе несколько сложнее, потому как ходы добавляются всем в равной степени. Хотя и здесь бывают исключения и чтобы зарабо-





тать какие-то деньги, которых хватило бы на поддержание бесплатности сервиса для игроков, разработчики идут на всевозможные хитрости. Например, на доске объявлений иногда возникают оригинальные предложения от рекламодателей, в которых сообщается, что за клики на определенные баннеры авторы готовы добавить выполнившим эту просьбу несколько бонусных ходов. Что интересно, рекламодатели совсем не против такого рода предложений.

Если честно, то меня в этой игре не устраивает только одно – полное отсутствие графики. Этот фактор действует столь угнетающе, что пропадает всякое желание досконально разбираться в экономической и военной системе, тщательно изучать достоинства и недостатки различных юнитов, заключать и расторгать военные союзы, разрабатывать оптимальную стратегию строительства. Ну, скучно мне, скучно. Глазу не за что зацепиться. MUD, как мне кажется, в этом плане куда интереснее за счет "ролевитости" и более тесного общения. Впрочем, на вкус и цвет товарищей нет.

Space Merchant

Space Merchant и The Magellan Conflict попали в разработку практически одновременно. Более того, различия этих двух космических стратегий долгое время оставались загадкой. Чуть позже стало понятно, что первая игра нацелена преимущественно на торговлю и строительство, а вот вторая отклонилась в область боевых действий и менеджмента ресурсов. К сожалению, работу над The Magellan Conflict пришлось отложить из-за множества ошибок и явной несбалансированности. Это позволило разработчикам полностью сконцентрироваться над завершением Space Merchant. На данный момент в игре одновременно находится порядка 80-160 человек.

Гусь свинье не товарищ, а брат

Федерация медленно, но верно разваливается на части. Консулы семи рас, населяющих галактику и входящих в Федерацию, берут власть в свои руки, потому что федеральное правительство не в состоянии справиться с управлением. Войны захлестывают населенные сектора, рождаются и неожиданно распадаются самые невероятные союзы. В этих условиях предстоит жить и выживать обычным космическим предпринимателям, зарабатывающим на хлеб честной торговлей.

Игрок выступает в роли одного из торговцев со скромным стартовым капиталом. Впрочем, главное не это, а то, что принадлежит он к определенной расе, а следовательно, начинает игру в разных условиях, из разных точек карты и с предустановленным набором специфических для данной расы кораблей. На самом деле, жизнь в галактике многообразна, и рас, ее населяющих, насчитывается несколько десятков. Однако только семь смогли достигнуть того уровня развития, при котором стали возможны межзвездные перелеты. Именно эта великолепная семерка и образовала Федерацию, контролирующую все торговые пути. Поэтому именно из этих семи самых-самых игроку придется выбирать себе прародителей. Одним дозволено строить крупногабаритные корабли, другим – отменное оружие, а третьи предпочитают войне мирную колонизацию и все ту же торговлю. Что ни говори, а торговля является основой игры и без нее не обойтись при всем желании.

Оптом и в розницу. 24 часа в сутки

Независимо от того, к чему тянет игрока большего всего (торговля, пиратство, контрабанда, беспричинная агрессия, колонизация планет и строительство баз), начинать придется с коммерции, потому что хилый кораблик и первичный капитал в 5000 монет не дают повода сразу же развернуться и прикупить мощнейший из крейсеров с самыми продвинутыми пушками на борту. Чтобы добиться поставленной цели придется в начале попотеть на примитивных перевозках товаров из одного сектора в другой с возможностью перепродажи и получения дохода за счет небольшой разницы в ценах. Всему этому мешают ограниченные грузовые отсеки и малая мощность корабля, растущая по мере поступления новых финансовых ресурсов и закупки дополнительных аппаратных компонентов.



Указав на явную примитивность космической торговли, я, вероятно, погорячился, так как тут есть, о чем поговорить. Определив по карте, которая в данной игре имеет вполне удовлетворительный вид (разработчики расщедрились на простую графическую составляющую), что в данном секторе можно купить или продать, игрок инициирует процесс торгов. Компьютер предлагает одну цену, а игрок может настаивать на альтернативной. С одной стороны, по цене оппонента сделка состоится в любом случае, а вот явно заниженная при покупке и завышенная при продаже цена приведет к отказу со стороны AI, в результате чего игрок потеряет драгоценный ход. С другой стороны, при цене, принятой по умолчанию, доход игрока будет не так велик, как ему хотелось бы. Кроме того, приблизив цену сделки к оптимальной сумме, игрок заработает себе несколько очков опыта (RPG?), а то и целый уровень. Так что торговать становится интересно. Стараешься угадать реальный масштаб цен, учитывая при этом возможные потери ходов. А ведь перемещение между секторами космического пространства тоже стоит свободных ходов, все также добавляемых каждый игровой час в зависимости от скорости корабля и установок конкретной партии, поэтому начинаешь задумываться и о том, как бы организовать оптимальный маршрут и потерять минимум с таким трудом полученных ходов.

Что касается предмета торговли, то тут возможны различные варианты. Во-первых, найти хороший маршрут (купил одно - продал другое, примерно на одну и ту же сумму в двух

Группа	Товары
Примитивные	Лес, еда, руда, металл, рабы
Обычные	Текстиль, оборудование, чипы, оружие
Редкие	Компьютеры, предметы роскоши, наркотики

соседних квадратах) бывает достаточно трудно. Либо оно далеко от старта, либо пути сторожат кровожадные пираты, за которых назначена приличная награда. Во-вторых, товары делятся на разные ценовые категории, среди которых также принято выделять контрабанду. Контрабанда приносит заведомо больший доход, но сопряжена с повышенным риском преследования со стороны официальных властей. Поэтому, взяв на борт партию рабов, не удивляйтесь штрафным санкциям и падению репутации, когда федеральные власти на таможне очередной планеты захотят тщательно осмотреть ваш груз.

И целого мира мало

Когда финансы начнут ползти в гору с угрожающей скоростью, придет время выбирать дальнейшую карьеру. Можно продолжить торговлю или основать собственные базы на свободных планетах. Можно выбрать роль наемника, уничтожающего особо опасных преступников или отправиться на бой с первым попавшимся противником. Ну, и, конечно же, на выбор игрока несколько союзов, в которые можно вступить, чтобы отстаивать определенные интересы.

Для особо скучающих предназначены партии с более серьезными настройками и противниками, подпадающими под разряд ветеранов, а не новичков. Новички же в каждой партии имеют фору в 500 ходов, на протяжении которых они полностью защищены от внешней агрессии. Кстати, вселенная в каждой игре генерируется случайным образом, а результаты сбрасываются каждые 2-3 месяца. Поэтому скучать просто некогда.

Вообще, из всех представленных стратегий именно эта приглянулась мне больше всего. Все в ней логично и правильно, точно так, как ожидаешь. Часто нужно думать и действительно стараться применить стратегическое решение. Можно выбрать различные занятия, несмотря на торговую основу. Да и с графикой чуть лучше, можно не читать текст, а просто поглядеть на картинку и понять обстановку. Так что для начала я рекомендую опробовать Space Merchant, а уж потом приступать за мастерство в других играх от Shareplay. Так оно легче будет.

The Magellan Conflict

Меньше всего достоверной информации можно найти именно по этой игре. Начнем с того, что ее альфа-версия, закрытое тестирование которой идет сейчас на игровом сервере, выполнена в текстовом режиме. На смену ему готовится внушительная по качеству и разнообразию графика (на официальной странице заявлено, что графики не будет,



но о фактическом положении дел мне поведал менеджер проекта), однако разработчики пока не могут похвастаться хотя бы предварительными скриншотами. По этим же причинам не представляется возможным указать хотя бы примерную посещаемость данного проекта.

В поисках приключений

Предыстория игры такова. В век космических исследований и освоения солнечной системы люди чересчур плотно заселили окружающие планеты. К 3500 году наблюдалось очевидное перенаселение и нехватка ресурсов, что привело к открытому противостоянию нескольких крупных корпораций. В это время неожиданный и неизвестный катаклизм на Плутоне становится причиной практически полного уничтожения этой планеты. На месте Плутона появляется загадочный Портал, который переносит земные корабли в удаленную галактику, полную ресурсов и свободных для колонизации планет, не образующих четких звездных систем, а парящих на независимых орбитах. Могущественные корпорации и отважные одиночки моментально кинулись на поиски нового счастья и свободной жизни. Одним из таких искателей приключений становится игрок.

Начав с колонизации одной из множества планет, игроку предлагают постепенно накапливать потенциал, а затем плавно перейти к освоению других миров. Для этого предназначены две основные подсистемы игры. Дипломатия и технологическая цепочка. Последняя позволяет путем исследований довести технологии на базе богатства природных ресурсов до незримых высот, соорудить звездолеты, способные пересекать всю галактику и даже осуществлять реорганизацию поверхности планет под пожелания заказчика. В случае агрессии на помощь игроку придут военные технологии и все тот же космический флот, нацеленный уже не на исследования и колонизацию, а на скоротечные и беспроигрышные боевые действия.

Дипломатия позволяет заключать всевозможные по смыслу альянсы, что дает не только, например, военную защиту, но и позволяет обмениваться технологиями, даже теми, что принципиально недоступны одной из сторон союза, но имеются у другой. Думается, что эта возможность получить недосягаемое при игре в гордом одиночестве должна сделать дипломатию очень популярным элементом проекта.

Место и время встречи изменить нельзя

Подавляющая часть базовых принципов, характерных для игр от Shareplay, осталась неизменной. Сохранен принцип начисления ходов, в модифицированном варианте будут представлены различные виды кампаний. На должном уровне сохранена система общения между игроками, по которой можно передавать сообщения в реальном времени, независимо от того, присутствует ли получатель в игре или уже нет. Качество всех этих моментов, неоднократно использованных в смежных проектах, уже не вызывает сомнения. Проблема заключается в другом.

Игр много, но нет очевидных нововведений. Начинает надоедать однообразие. Конечно, разная тематика для принципиально одинаковых стратегий это хорошо, но хочется большего, а этого большего пока не видно.

M.A.C.E.

Mining **A**gricultural **C**olonization **E**xpedition (так хитро расшифровывается коротенькая аббревиатура) стала вторым совместным проектом авторов фэнтезийной стратегии Monarchy и владельцев Shareplay. Устав от средневековья и магии, на этот раз разработчики решили об-

ратиться к научной фантастике и уйти в сторону от текста, заменив его графикой. Данных о посещаемости игры привести не могу, потому как она находится на стадии альфа-тестирования.

Техника на грани фантастики

Три тысячи лет прошло с тех пор, как игроки встретились в мире Monarchy. Магия и колдовство сгинули в небытие, а их место занял технический прогресс, физика, химия и математика. Власть на планете перешла в руки трех самых могущественных мега-корпораций, которым, правда, и этого показалось мало. Поэтому в 2897 году вспыхнула смертоносная война, выдержать ужасы которой не смогли даже боги (те самые, за которых выступал игрок в Monarchy), решившиеся поддержать восстание одной из планет за свободу от гнета корпораций. Так на свет появилась организация M.A.C.E., давшая название игре. Вскоре она стала доминирующей силой, остановив агрессию мега-корпораций и заручившись поддержкой всех трех богов, на время забывших о своих локальных разногласиях. К сожалению, столь мощная и разветвленная организация достаточно быстро повязла в бюрократии и коррупции. Правление, состоящие из девяти представителей трех различных рас (люди, эльфы и гоблины) и трех различных религий, постановило начать самую масштабную в истории экспансию в глубины космоса. Люди, утомленные войной и разрухой, нуждались в мире и спокойствие, и они его получили. Пусть на короткое время, но получили.

В отличие от своей предшественницы (Monarchy) M.A.C.E. изначально рассчитана на неограниченное количество игроков. Так, в Monarchy вся статистика и игровые миры обнулялись каждые два-три месяца, что было вызвано ограничениями, заложенными в движок еще на стадии разработки. В M.A.C.E. такого лимита не предусмотрено. Существует масштабная, постоянно расширяющаяся звездная карта, на которой действуют все игроки скопом. При желании можно организовать отдельные, территориально ограниченные партии. Звездные системы состоят из 6-12 планет, которые в свою очередь могут быть окружены спутниками и наделены максимум 999 клетками, на которых можно что-то построить или установить. Кстати, по скромным авторским подсчетам на каждую планету можно повесить свыше 200 человек, так что игра обещает быть во истину массовой.

Что касается графики, то здесь вообще ожидается очень примечательный прецедент. Впервые в html-игре графика будет каким-то хитрым скриптом скачиваться на винт пользователя и целенаправленно (а не через кэш) там сохраняться. В результате скорость самопального движка возрастет, что, конечно, улучшит впечатление от игры в целом.

О практической пользе огромных роботов

На старте игрок выбирает расу, религию и начальный мир, то есть планету, с которой он намеревается приступить к завоеванию территорий конкурентов. Владения игрока на этом этапе аскетично малы и состоят из одной колонии (POD), одного транспортного средства (MECH) и одного пилота, этим транспортным средством управляющего. Основное предназначение колонии – добыча полезных ресурсов, которые можно продать на рынке или использовать на строительство новых зданий, заводов, фабрик и лабораторий. Другими словами, колония – это источник доходов.



Рабочей силой в данном случае являются мехи, огромные транспортные средства самого разнообразного назначения. От перевозки руды, до разведки ближайших районов и нападения на базы противника. В начале у игрока в распоряжении находится только один, самый примитивный мех. Максимальное же их количество не может превышать восьми штук на одну колонию. Поэтому дизайну и снаряжению мехов придется уделять максимум внимания. В игре на это благородное дело отведен целый модуль по оснащению мехов оружием, приборами, двигателями и другими мыслимыми и немыслимыми запчастями. Ну, а управлять всей этой красотой должен пилот, которого можно будет нанять за определенную плату, соответствующую его профессионализму. Так что вполне возможен вариант, когда самый навороченный боевой мех, пилотируемый новичком, не сможет справиться в честном бою с менее технологически продвинутым аналогом машины, управляемым седым ветераном.

Действие игры развивается в некотором подобии реального времени. Дело в том, что каждый час всем юнитам игрока добавляются новые ходы в зависимости от их технических характеристик, а строительство, исследование или добыча полезных ископаемых продвигаются на несколько пунктов вперед. Таким образом, можно неотрывно сидеть за компьютером и ждать истечения очередного часа, чтобы моментально израсходовать полученные ходы, а можно, наоборот, заглядывать в игру от случая к случаю и тратить накопленные очки. В любом случае, рано или поздно колония вырастит на столько, что вам станет скучно и тесно в пределах одной планеты. Тогда можно будет заняться межпланетной торговлей, объявить войну ничего не подозревающим соседям, организовать собственную гильдию или заниматься пиратством в просторах космоса. Путей много, а выбор самого правильного и интересного остается за игроком. Говорят, что можно будет пойти против самой M.A.C.E. Правда, чем этот поступок может обернуться для инициатора, пока не ясно.

* * *

Факты говорят сами за себя. Описанный выше игровой сервер приобрел огромную популярность в игровых кругах благодаря своей абсолютной бесплатности. При этом на отсутствие графики люди практически перестали обращать внимание, так как и без нее играть интересно. К сожалению, без приличного знания английского языка сделать это будет трудно. Но ничего невозможного нет, поэтому флаг вам в руки. Увидимся.

BIB The Tall

Ultima Online Chronicles. Part III

Пятилетку - за квартал!

Случилось то, что должно было случиться. Промелькнул месяц, и я стал-таки grandmaster'ом. Произошло зто во время очередного отстрела Skeleton Knights возле орочьего форта, что на территории Ultima: Second Age. Показатель Tactics замер на отметке 100.

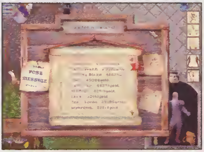
Это событие в очередной раз поставило передо мной вопрос, как развивать Сотника дальше. Кстати, признаюсь, откуда взялся зтот ник. Был у меня предок, который командовал сотней козакОв под началом гетьмана Сагайдачного. Москву ходил воевать с поляками, между прочим. Спасибо ему сердечное, что умудрился живым вернуться :) . Но зто уже совсем другие хроники.



Личи разложены по сторонам света. Бзкпзк полон, еще немного – и я не смогу двигаться. Пора делать Recall в ближайший городок

Посоветовался я с гильдсменами и прочими разговорчивыми геймерами и решил претворить в жизнь следующие планы. Во-первых, пришло время отказаться от тех умений, без которых я был не в состоянии обойтись в начале игры. Более нет необходимости становиться лагерем (camping), не нужно самостоятельно готовить пищу (cooking), распознавать предметы (Item Identification). В первом случае можно всегда добраться до гильдии или постоялого двора, во втором – возле банка время от времени прорисовываются рыбаки-GM, у которых можно прикупить тысячи fish steak по монете (а то и на SALE удавалось попасть) за штуку; в третьем – в игре существует множество многозарядных (до двухсот charges!) wands и staves of Identification (в частности, зти предметы постоянно таскают на себе Lich'и).

Во-вторых, мне настойчиво порекомендовали научить персонажа второму боевому искусству. Тут не поспоришь – стрелы хороши, пока не закончатся (особенно на нижнем зтаже подземелья). А во время ближнего боя бывает совсем не лишним зкипировать щит. В общем, остановил я выбор на Fencing, при моих 100 Dex (кстати, персонажи с таким показателем в игре обзываются Dexterity Monkey) орудование кинжалом или коротким копьем должно быть сплошным удовольствием. Тем более что кинжал остается при герое даже после самого подлого убийства. Дальнейшей



Ультимский WANTED список. За голову киллера Odisseus'а можно получить свыше 400 тысяч. Много же он положил охотников за головами...

прокачке подлежат скиллы Spell Resistance и Anatomy

Как-то невдалеке от Delucia я почти автоматически "спас" одну симпатичную безоружную деву в полном плзйтовом арморе от вооруженного ятаганом скелетонного кнайта (буква "к" не читается). Вежливая попалась дама, почти промолчала – оказывается, я помешал ей прокачивать Wrestling. От расстрела очередью зпитетов меня спасло то, что очередной кнайт "висел у меня на хвосте". Когда она им занялась, я пристроился рядом и стал ее... правильно, подлечивать. Заодно и пообщались. Выяснилось, что на втором году игры она решила "перековать" своего бойца на tank-mage, т.е. тяжеловооруженного мага. Одной из причин такого решения стало определенное преимущество мощных магов перед всеми остальными классами, которое возникло после очередного пропатчивания игры. Узнав о моем "распутье", она рассказала об одном из возможных вариантов: стать т.н. "townie" – городским бойцом, присоединившимся к одному из глобальных кланов – Chaos или Order. В зтом случае я автоматически включаюсь в глобальную войну, которая ведется по всей территории игры, в том числе и в городах. Причем убийства и прочие агрессивные акты в рамках зтой войны не считаются преступными. Просто идет извечная борьба добра со злом.

Tribal UO – возвращение к теме

Мне пришло письмо от Gazgolder'а – гильдмастера русской гильдии Ice Friends на шарде Zuluhotel, который по совместительству является также тамошним Game Master'ом. Он сообщил мне, что указанные в статье недостатки геймплея во многом устранены, а другие являются вовсе не недостатками, но специальными фичами. Например, стражники реагируют на вопли о помощи только в том случае, если вы их видите на зкране. По мнению геймматеров, так оно реалистичнее. И руда из ближайшего к главному городу пригорка "выкачивается" грандмастером минут за десять. И лага скоро станет меньше – с переходом на новый сервер. И скриптов написана внушительная куча, и появилось два десятка новых цветов, и Capture the Flag сделан, и т.д.. и т.п. Все прекрасно, да?

Непонятно только, что будут делать местные игроки, буде Origin в один прекрасный день возьмет и прикроет все зти "левые" лавочки.

Война в картинках: Black Watch vs. HOK

Ну вот, чуть было не забыл о собственном обещании поведать о наших разборках с гильдией HOK. К сожалению, мне так и не удалось выяснить доподлинно, из-за чего, собственно, начался весь сыр-бор. Но как оказалось, практически вся HOK состоит из бывших "черных стражей". В свое время их гильдмастер Vio вылетел из BW за поступки, несовместимые с идеалами гильдии. Затаил обиду и стал вредничать. Всеми правдами и неправдами.

Виртуально-реальные деньги

Судя по реакции читателей, многие считают онлайновую



Нам объявлена война. Гильдмастер Koric созвал бойцов и магов, которых вы видите на этом скрине во время совещания. Лошадей, как водится, оставили в предбаннике. На совещании было принято решение не "принимать" войну, т.к. основная цель HOK – отомстить руководству гильдии за прошлые обиды, а заодно поживиться добычей. Большую часть Black Watch составляют непрокачанные ремесленники, которые не имеют никаких шансов при разборках PvP (Player vs. Player). Напомню, что убийства в ходе штатной войны не рассматриваются игрой как плеер киллинг...



Они хотят войну – они ее получат. Только по нашим правилам. Good Doctor разделся "до трусов" и вышел к неприятелю, чтобы его убили опять. Он продолжал подставляться до тех пор, пока HOK не вспомнили о плеер-киллерном счетчике. В их планы не входит стать красными PK или Murder'ами.

Одному из киллеров теперь придется 40 часов никого не обижать, чтобы вернуться в исходное состояние, – Док постарался.





Грандмастер HOK по taming пытается спровоцировать нашего мага Good Doctor на атаку: "Корик сам признал, что мы можем вырезать BW". Но доктор любит поговорить :) .

А вот и кавалерия. Причина самоуверенного поведения тэймера стояла всего-то в десяти шагах за его спиной.



Убийства прекратились. Моя перестрелка с Ignoble Lifen свелась к ничьей. Мы оба здорово снимали поинты здоровья друг другу, но до смерти ни разу дело не дошло. Эпизод завершился болтовней. В ответ на ее "I'm so sexy it hurts", пришлось заметить, что титул Ignoble как-то плохо соответствует этому утверждению.



Полномасштабную войну завязать не удалось. HOK начинает заниматься т.н. harassment'ом ("наезжать"). Первым погиб Good Doctor, лошадь которого тоже не пожалели. Его начали бить на подходе к башне, а когда он попытался укрыться внутри – сработала наложенная на дверь западня...



В гильдию на полном бегу влетел некто Willie. HOK'овцам приглянулся его синий GM plate armor, они гнались за ним минут пять, ему повезло, что он оказался у нас. Как выяснилось вскоре, Willie – семикратный GM, в т.ч. – кузнец. На следующий день Corik принял Willie в гильдию и сделал его Friend of the House, чтобы тот смог поставить своего вендора, торгующего классным армором и оружием по бросовым ценам.



Засада! Каким-то образом основные бойцы НОК были “разбаннены” – получили доступ внутрь гильдии. К такому повороту мой Сотник был не готов. Я принял бой перед башней, а когда пришла пора сматываться, сматываться было некуда. Мои преследователи ворвались за мной в гильдию.

А вскоре выяснилась еще одна уникальная “фишка” – оказывается, есть недокументированная возможность бить по укрывшимся за стенами зданий персонажам с помощью заклинания Meteor Storm.

Оживив Сотника, я вернулся в башню и быстро “забаннил” всех нападавших НОК’овцев.



Наступил момент, когда Vio понял, что подобная война бессмысленна. Для начала он рассказал нам о провокаторе Willie. Именно этот “засланный казачок” открыл доступ НОК в гильдию. Более того, он хакнул наш GuildStone, в результате титулы наших бойцов были изменены на нечто типа “Цыплячий Насильник”.

Естественно, все было приведено в исходное состояние, а гильдийский камень припрятан так, что я его теперь найти не могу. На этом все боевые действия прекратились. В общем, make love, not war.

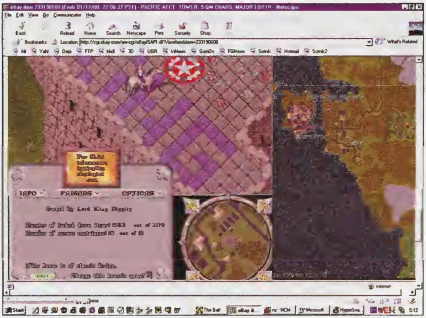


Ultima недоступной для себя изза тех 10 баксов, которые предстоит ежемесячно выкладывать за удовольствие. Но, оказывается, на этом виртуальном развлечении многие делают вполне реальные деньги. Не поленитесь посетить сайт www.ebay.com и для начала задайте на нем поиск по строке ‘Ultima Online’.

Продается	Цена	Заявок
6k Valorite Ingots	US $71.00	12
Tower, Pacific, Ice Island	US $810.00	8
Small Proper House	US $107.50	4
Sm stoneplaster deed	US $31.00	12
1,000 Of Each REG	US $15.50	4
40000 GP on Pacific	US $15.50	5
Full Ranger Armor	US $21.50	9
35 Colored Sandals	US $15.00	4
Hally of Vanquish	US $20.50	4
Blessed Black Sandels	US $30.00	1
Pure black dye tub	US $32.00	9

Например, на все том же шарде Pacific на момент написания статьи были выставлены на аукцион следующие предметы и недвижимость (список далеко не полный):Как видите, продают местные ультимские деньги gold pieces (GP), редкие предметы (цветные сандалеты, доспехи рейнджера, черную краску для обработки шмоток и кожаной обуви), реагенты для заклинаний, слитки редкого металла, навороченное оружие. В средней весовой категории предлагаются домики, в тяжелой – замки и эккаунты целиком. В последнем случае продается/приобретается целый комплект персонажей, недвижимость, содержимое банковского сейфа и прочие потроха. В некоторых случаях к лоту прилагается и само навороченно-подарочное издание UO с матерчатой картой и заколкой-эмблемкой.

Как и во всякой торговле, нужно хорошенько смотреть, чтобы вас не одурачили. Обратите внимание на четвертый лот сверху – Sm (малый) stoneplaster (камень+штукатурка) deed (разрешение на установку). Чует мое сердце, что нам предлагается купить право на установку домика, а не само строение. Такая бумажка стоит в игре 12.500 GP (я своим персонажем за день больше зарабатываю). И ведь все без подвоха, типичный расчет на тупых и жадных до дешевизны лохов. Естественно, никакой картинки с видом на продаваемый дом в этом предложении не присутствует.





Предвижу резонный встречный вопрос – а каким макаром деньги будут перекочевывать из-за бугра в предбугорье? Оказывается, о нас уже позаботились. Причем не нужно возиться со всевозможными чеками, которые непонятно как превращать в российские рубли. Вам уже пришлось обзавестись карточкой VISA для проплаты ежемесячных взносов, вот с ней и отправляйтесь по адресу http://www.paypal.com/. Данный сайт выступает посредником между участниками всевозможных онлайновых аукционов (карточки MasterCard тоже сгодятся). Кстати, сразу же после бесплатной регистрации на ваш счет переводится 10 баксов. Признаюсь честно, что на собственной шкуре пока сей сервис не опробовал, не было особой нужды.

Переплавка

В один прекрасный момент я созрел окончательно и взял в руки кинжал и щит. Кинжал – это слабо сказано, полное название этого оружия было следующим: Surpassingly Accurate Silver Dagger of Vanguishing. Заплатил я за него кучу денег, возможно, даже переплатил. Но ни секунды не пожалел. Взгляните на скрин, такого стремительного роста Fencing я совершенно не предполагал. Прикиньте сами, каждая строка-сообщение "живет" на экране секунд пятнадцать. Практически после каждого результативного удара прибавлялось по одной десятой поинта. Процесс начал тормозиться на отметке 60. Параллельно начал расти скилл Parrying, правда, куда медленнее.

Пара зевак даже поинтересовалась, с какой это стати я забиваю кинжалом троллей (Hey, look. He's killing trolls with a dagger! :)).

Через несколько часов я ощутил, как меня наполняет уверенное спокойствие. Дело в том, что для результативной стрельбы из лука (а показатель Archery у меня сейчас добрался до 98.6) требуется, чтобы лучнику ничто не мешало выпустить стрелу. Выстрелы, произведенные на ходу/на бегу, сразу после остановки, в тесном контакте с опытным противником часто не достигают цели.

С кинжалом все обстоит по-другому. Например, я на бегу отодвигаю нацелившегося на меня монстра. И в этот же момент – автоматически наношу удар.

В общем, часов через шесть после начала "переплавки" какой-то внушительного вида конный ворюга чего-то спер у меня из бэкпэка. И стал серым. Я не решился на него нападать вдали от города. Вскоре я затарился по самое "некуды" и пешком отправился к банку. Метрах в двадцати от городской стены мне повстречался тот самый вор, и я решился.


Суперскоростная прокачка Fencing задокументирована

Распознав мою атаку, тот обрадовался. "Ну-ну, – говорит, – сейчас поиграем". Дальше последовало:

– его удар – мимо
– мой удар – попал
– он – мимо
– я – попал
– он – мимо
– я – попал
– он – мимо
– я – попал
– он: "Ой, чего-то не так" – и, всадив шпоры коню в бока, был таков.

Еще пара ударов, и я бы не смог понять, что он говорит. Но при хорошем коннекте всадник всегда оторвется от пешего воина.

Белеет парус!

Как я и грозился, я стал судовладельцем. Обошлось удовольствие в 12500 GP. После покупки соответствующего Deed я телепортировался к гильдии, рядом с которой не раз видел корабли. Именно там я и решил "спустить" свою посудину на воду. После двойного щелчка на документе появились контуры суденышка, которые мне удалось-таки расположить на воде правильным образом. Еще один щелчок мышки – и на воде возник корабль, а у меня в рюкзаке появился соответствующий ключ (а в банке – копия последнего). Двойной щелчок на борту – и спущены сходни, еще пара манипуляций – и я на корабле!

С управлением я освоился быстро, все делается теми же клави-


■ Присмотритесь к титулу этого чара – [7xGM.. occnt 4 Sale, Ros]. Вопросы есть?



шами-стрелками, только при нажатой Alt. Первое плавание закончилось для меня полным разочарованием. Ну разве я мог предположить, что буквально через несколько секунд после отплытия натолкнусь на стадо эттинов! Не долго думая, я подогнал корабль к берегу и кастанул в гущу монстров Fire Wall. И почти почувствовал, как воздух наполнился вонью опаленной шерсти :) . Бедняги стояли в огне, все, что они могли сделать, зажатые со всех сторон сородичами, так это переминаться с ноги на ногу и кряхтеть, кряхтеть...

Вообще то я теперь все время ожидаю какого-нибудь подвоха. В правилах и прочей литературе сказано, что лодки (народ предпочитает их называть Boats) требуют достаточно пристального внимания. "Уходя – гасите свет", в смысле, запирайте ключом оба борта. А то сопрут. Периодически нужно появляться на борту, чтобы лодка не отправилась в неконтролируемое плавание. Еще ее можно ставить на прикол в гавани. В общем, капитан пока из меня пока совсем начинающий.

Эй, Сотиник!

Такие обращения я вижу/слышу все чаще. И это приятно. Нашего полку все прибывает и прибывает. BTW, всенародно уважаемый Chaos Mage тоже подсел. Не стесняйтесь, ежели чего – помогу, чем смогу. Сами знаете, как бывает: выбрасывать жалко, а отдать просто так – жаба давит :) . А тут такой повод...

Шучу, если кто не просек. И прошу всех "наших": мы ничем не хуже тех же плеер-киллеров, которые держатся друг дружки и действуют совместно. Помогайте друг другу! Ибо мы – братья во Ультиме.





Если бы я только догадался прихватить в первое путешествие запас реагентов и стрел!





Приятно встретить соотечественника на Pacific'e

Internet TOP 100

На основе PC Games Top 100 (http://www.global100.com), выпуск 371 от 6 - 7 января 2000 года
(c) 1993-2000 Millidian

Место	Недели	Название	Разработчик/Издатель	Жанр
1	49	Heroes of Might and Magic 3	New World/3DO	Strategy
2	18	Age Of Empires 2: Age Of Kings	Ensemble/Microsoft	RTS
3	10	Unreal Tournament	Epic/GT	3D Action
4	58	Baldur's Gate	Bioware/Black Isle/Interplay	RPG
5	51	Alpha Centauri / Alien Crossfire	Electronic Arts	Strategy
6	8	Planescape: Torment	Interplay	RPG
7	36	Jagged Alliance 2	Buka/Sir-Tech/TalonSoft	Strategy
8	63	Half-Life / Opposing Force	Valve/Sierra	3D Action
9	18	Homeworld	Relic/Sierra	RTS
10	96	Starcraft / Add-on	Blizzard	RTS
11	11	Gabriel Knight 3: Blood Of The Sacred...	Sierra	Quest
12	9	Quake 3: Arena	Id/Activision	3D Action
13	35	Might and Magic 7: For Blood and Honor	New World/3DO	RPG
14	12	Age Of Wonders	Triumph/Epic/G.O.D.	Strategy
15	6	Championship Manager 99/00	Eidos	Sports
16	11	Pharaoh	Impressions/Sierra	Strategy
17	26	Civilization 2: Test Of Time	MicroProse	Strategy
18	23	Command And Conquer: Tiberian Sun	Electronic Arts	RTS
19	47	RollerCoaster Tycoon / Add-ons	Microprose	Strategy
20	14	Fifa 2000	EA Sports	Sports
21	65	Railroad Tycoon 2 / The Second Century	PopTop/G.O.D.	Strategy
22	25	System Shock 2	Looking Glass/Electronic Arts	3D Action/RPG
23	2	Final Fantasy 8	Squaresoft	RPG
24	1	Demise	Artifact	RPG
25	13	X-Com: First Alien Invasion	MicroProse	Strategy
26	5	Battlezone 2	Pandemic/Activision	3D Action/RTS
27	13	NBA Live 2000	EA Sports	Sports
28	47	BattleCruiser 3000 AD V.2.0	Interplay	Strategy
29	21	NHL 2000	EA Sports	Sports
30	10	Indiana Jones And The Infernal Machine	LucasArts	Action/Adventure
31	66	Fallout 2	Black Isle/Interplay	RPG
32	44	Civilization: Call to Power	Activision	Strategy
33	93	Might and Magic 6: The Mandate of Heaven	New World/3DO	RPG
34	35	MechWarrior 3 / Pirate's Moon	Zipper/MicroProse	Action
35	10	Ultima 9: Ascension	Origin/Electronic Arts	RPG
36	84	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	RPG
37	9	Tomb Raider: The Last Revelation	Core/Eidos	Action/Adventure
38	32	Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts	Strategy
39	46	EverQuest	Verant/989 Studios/Sony	Online RPG
40	61	Thief: The Dark Project	Looking Glass/Eidos	3D Action/Adventure
41	18	Freespace 2	Volition/Interplay	SpaceSim
42	34	Need for Speed: High Stakes	Electronic Arts	Racing
43	70	Caesar 3: Build a Better Rome	Impressions/Sierra	Strategy
44	22	Nexus: The Kingdom Of The Winds	Nexon	Adventure
45	27	Darkstone	Delphine/G.O.D.	RPG
46	123	Total Annihilation	Cavedog/GT	RTS
47	67	Grim Fandango	LucasArts/Activision	Quest
48	14	Revenant	Cinematix/Eidos	Action/RPG
49	18	Driver	Reflections/GT	Racing
50	12	Delta Force 2	NovaLogic	Simulation
51	43	X-Wing Alliance	Totally Games/LucasArts	SpaceSim
52	10	Warcraft 2: Battle.net Edition	Blizzard	RTS
53	8	Close Combat 4: Battle Of The Bulge	Atomic/SSI/Mindscape	Wargame
54	8	Rally Championship 2000	Magnetic Fields/Europress	Racing
55	36	Star Trek: Birth of the Federation	MicroProse/Hasbro	Strategy
56	45	Imperialism 2: Age of Exploration	Frog City/SSI/Mindscape	Strategy
57	44	Championship Manager 3	Eidos	Sports
58	24	Discworld Noir	Perfect/GT	Quest
59	161	Diablo / Hellfire	Blizzard/Sierra	RPG
60	14	Grand Theft Auto 2	DMA/Rockstar/ Take 2	Racing
61	132	X-Com 3: Apocalypse	Mythos/MicroProse	Strategy
62	39	Rage Of Mages 2: Necromancer / Allods 2	Nival/Monolith	RPG
63	18	Rainbow Six: Rogue Spear	Red Storm	Action/Strategy
64	11	Omikron: The Nomad Soul	Quantic Dream/Eidos	Quest
65	30	Outcast	Appeal/Infogrames	Action/Adventure
66	53	SimCity 3000	Maxis/Electronic Arts	Strategy
67	35	Aliens Vs. Predator	Rebellion/Fox	3D Action
68	25	Star Trek: Starfleet Command	Interplay	RTS
69	5	Crusaders Of Might & Magic	New World/3DO	Action/Adventure
70	89	Unreal / Add-ons	Digital Extremes/Epic/GT	3D Action
71	32	Total Annihilation: Kingdoms	Cavedog/GT	RTS
72	62	Heretic 2	Raven/Activision	3D Action
73	112	Quake 2 / Add-on	Id/Activision	3D Action
74	10	Wheel Of Time	Legend/GT	Action/RPG
75	118	Ultima Online / The Second Age	Origin/Electronic Arts	Online RPG
76	7	SWAT 3: Close Quarters Battle	Sierra	Quest
77	10	Septerra Core: Legacy Of The Creator	Valkyrie/Monolith	RPG
78	5	Chessmaster 7000	Mindscape	Strategy
79	10	Thief Gold	Looking Glass/Eidos	3D Action/Adventure
80	1	1602 A.D.	Sunflowers/GT	Strategy
81	13	Asheron's Call	Turbine/Microsoft	Online RPG
82	1	Warcraft 2: Battle Chest	Blizzard	RTS
83	65	Colin McRae Rally	Codemasters	Racing
84	7	MechCommander Gold	FASA/MicroProse	Action/Strategy
85	14	Seven Kingdoms 2: The Fryhtan Wars	Enlight	Strategy
86	7	Nascar Racing 3	Papyrus/Sierra	Racing
87	76	Warlords 3: Darklords Rising	SSG/Red Orb	Strategy
88	64	Carmageddon 2: Carpocalypse Now	Stainless/SCi/Interplay	Action
89	1	You Don't Know Jack Offline	Jellyvision/Berkeley/Sierra	Logic
90	7	12 O'Clock High	TalonSoft/Take 2	Strategy
91	60	Falcon 4.0	MicroProse	Simulation
92	17	Disciples: Sacred Land	Strategy First	Strategy
93	12	Theme Park World / Sim Theme Park	Bullfrog/Electronic Arts	Strategy
94	2	Nerf ArenaBlast	Visionary/Atari/Hasbro	Action
95	23	X: Beyond The Frontier	EgoSoft/THQ/Southpeak	Action/Strategy
96	11	Odium / Gorky 17	1C/Monolith/Interplay	Action/Strategy
97	1	Armies of Armageddon: Wargames Development Kit 2K	Shrapnel	Strategy
98	38	Grand Prix Legends	Papyrus/Sierra Sports	Racing
99	9	Rayman 2: The Great Escape	UbiSoft	Arcade
100	1	Interstate '82	Activision	Racing

Гуру Брамин

Атлантида II

Итак, Тибет. Вы – носитель Света. Так получилось. Оставьте мелкие амбиции и мальчишеские идеи о мировом господстве: вы – практически по ту сторону Добра и Зла. Ну, чуть-чуть по зту: все-таки, не Тьмы носитель, а Света. Вам предстоит осуществить то, о чем так долго говорили все диетологи мира: восстановить баланс. Круто, правда? Приступим.

Двигайтесь к кораблю, спуститесь в трюм и соберите три камня – один справа от лестницы, два в комнате. Поговорите с Хранителем о нем самом и получите кристалл (они называют это так). Вставляйте камни в произвольном порядке: три части солюшена, следующие далее, описывают отдельно каждую территорию. Один комментарий: если вы птица гордая и хотите помучиться сами прежде, чем лезть в солюшен – что приветствуется, – то вот вам полезная информация. Из каждой зоны можно выбраться обратно в Тибет; в Ацтекской объединенной республике зто осуществляется путем кликанья на огонь на вершине второй, некоролевской пирамиды. В Ирландии телепортером является источник на стене в первом же здании. В Китае подляна вот в чем: мало догадаться, что телепортируешься оттуда гонгом, – следует еще сообразить, что рядом с гонгом стоит палка, которой и надо в него бить. Теперь поехали.

Китай

Конфуций сказал:
“Дерьмо случается”.
Конфуцианский вариант
известного тезиса

Расклад следующий: вы – чиновник, торопящийся занять свое место в управе чего-то и застрявший в обители Пурпурной россыпи из-за демона-тени, перегородившего выход из монастыря. Кроме того, что вы имеете хороший шанс приступить к выполнению своих серьезнейших – Китай все же – обязанностей существенно позже назначенного срока, так еще и три человека погибают в зтом же монастыре, поскольку источник питьевой воды находится вне его (монастыря) стен. То есть буквально за оградой. А все специалисты по изгнанию бесов, как назло, в командировке – неспокойно стало в китайских лесах, демонов уж больно много развелось. Так что оставшиеся в обители вляпались. Согласитесь, надо что-то делать.

Посмотрите на тень у ворот, войдите в монастырь и побеседуйте с настоятелем. Он сообщит вам, что надежды нет совсем. Единственная надежда покинула убогий мир смертных лет 350 назад и ныне обретается где-то, откуда не возвращался еще ни один возжелавший личной встречи с нею. Дорогу к надежде – которую зовут Тан Юнь – знает только мастер Ву, старый монах, стоящий слева от входа. Поговорите с ним о Тан Юне, и Ву пригласит вас в Черепаховую комнату – по коридору до конца и направо. В зале вам будут вручены черепаха и квадрат с изображение животных 12-летнего цикла; поставьте черепаху в центр круга и слушайте сюда внимательно.

Обратитесь к Ву; тема разговора – верхняя из предложенных, такой же квадрат, как нарисованные на полу. Черепаха должна определить четыре направления. Щелчок на боковой картинке на круге поворачивает круг; поверните его так, чтобы белая картинка была сзади черепахи. Обратитесь к старику еще раз (тема, очевидно, та же). Черепаха должна найти отправную точку – встаньте рядом с кругом в ближайшей к носу черепахи точке. И третий раз обратитесь к старику – последуют ценные указания. Если вы еще не догадываетесь, какой объект соответствует какому направлению, то порядок такой: направо, направо, налево, налево, налево, направо, налево, прямо. То есть иными словами – направо, полный квадрат против часовой стрелки, направо и потом к дому Дракона, который в соответствии с вверенной вам железкой находится ровно в двух квадратах от дома Тигра. Не туда попали? Попробуйте купить себе игру и только потом надеяться, что в солюшене будет понятно каждое слово. Когда вы доберетесь до дома Дракона, откроется дверь; идите в нее и ни в коем случае не выходите обратно, пока не получите фонарь – иначе придется повторять весь ритуал.

Музыкальная тема сменилась, начинаем хитрить дальше. Решите мудреную головоломку с несколькими ящиками путем последовательного их открывания и заберите из самого маленького жезл. Почему фонари надо зажигать от красного к желтому по часовой стрелке? Потому что зто направление от головы к хвосту дракона, нарисованного на противоположной стороне озера. Почему именно это направление является правильным? Это к разработчикам; в ацтекской стране мертвых, поверьте, еще хуже будет.

Вот мы и стали маленькими. Пойдемте теперь в игрушечные домики прямо по курсу. Правда, нас очень быстро обломают: мост поднят, а рядом с подъемником (как выяснится позже) лежат какие-то фигурки. Соберите все 6 штук и возвращайтесь назад, в большое состояние – и направо.

Побросайте фигурки на пол – не буду говорить, какую куда, потому что, попав на свое место, фигурка прирастает намертво – и уменьшайтесь; делайте шаг в направлении озера. Подберите с пола кошелек и обменяйте пять монет на пять щитов – по одному у каждой фигурки. Теперь идите к подъемнику и расположите щиты в правильном порядке: сначала





гора, квадрат (железный такой), в перьях (которым "обрабатывать дерево"), гладкий, с огнем; потом в перьях, с огнем, квадрат, гладкий, гора. Созидающее и разрушающее; оба раза слева направо. Проследуйте за опущенный мост, откройте двери, направив стрелу на охотника, войдите в дракона и попытайтесь поймать жемчужину – там, где на стене изображены два облака и маленький дракон. Нужно последовательно тыкать в облака и потом, когда они начнут мигать, – в показавшуюся жемчужину. Последовательность, кажется, такая: правое, левое, правое, правое, левое; "кажется" потому, что работает через раз. Жемчужина выкатится в правый слот; заберите ее оттуда и вставьте в гнездо в комнате за штoрой. Далее – на драконе вокруг света.

После прибытия на новый остров заберите жемчужину и примените ее на двери – появится Тан Юнь. Он хочет от вас гриб бессмертия, чтобы стать бессмертным уже насовсем, и открывает вам двери в ад, где и водится этот гриб; двери находятся с правой стороны дома. Вы направили на предыдущем острове стрелу на охотника? Да ведь? Тогда заходите внутрь.

От вас требуется собрать правильные печати на заявке, которую вам выдадут прямо на входе. Печати ставят чиновники; чиновники стоят на полу и на потолке; чтобы перейти из одного режима в другой, нужно найти как бы выгнутые наружу жалюзи и пройти по ним. Первые две печати ставятся на полу – то есть там, куда вы вошли, последняя – на потолке; если вы направили стрелу на охотника, то где-то в коридорах стоит женщина, дающая вам веер с изображение правильных печатей. В любом случае, первую печать ставит мышь в фиолетовом халате – спиной к регистратуре, прямо до упора и направо; вторую – собака в фиолетовом халате, этаж тот же, как и было сказано; третью – козел в желтом халате, стоящий на потолке; козел, кстати, – единственный чиновник, стоящий не в тупике. Правильные печати – дракон, голова коня и тигр; это я так, на всякий-всякий случай.

Проштампованную бумажку предъявите в регистратуре; с полученным в обмен на бумажку грибом выходите из ада и отдайте растение Тан Юню; с полученным в обмен на гриб фонарем возвращайтесь в обитель Пурпурной россыпи и выходите к воротам. После изгнания демона вы получите новый камень и вернетесь в Тибет.

Ацтекстан

"Крокодил не ловится"
Песня

Так. Король замучил себя жертвоприношениями, движимый указанной в эпиграфе причиной; жертвоприношения приносятся сравнительно мирному богу Кецалькоатлю (еще раз! молодцы!); альтернативой является брат-близнец Кецалькоатля, Тескатлипока (нравится? А отца их звали Даневылавировали), который, сволочь, уж больно кровав. Не в меру. В качестве первого взноса жрец собирается принести в жертву сто сердец – среди которых будут сердца короля и его маленькой дочери (так жалостливей). Мероприятие должно состояться на рассвете и состоится, если жертвы короля не разбудят Кецалькоатля. Нужно что-то предпринять.

Впрочем, сначала всю эту историю вы должны услышать лично, а не в моем изложении. Идите в ближнюю пирамиду и поговорите со всеми присутствующими, особенно с жрицей – вы чувствуете, как отдыхает Лара Крофт? Возьмите у красавицы бинты и отнесите их в соседнюю комнату королю; потом заберите их и отнесите обратно жрице. Она принесет жертву, но окажется, что и эта жертва бесплодна. Ну, придется вам отправляться в Шибальбу – страну мертвых.

Прежде чем вы сможете путешествовать по реке, нужно решить лежащую на земле у вас за спиной головоломку. Воин, бегущий из правого нижнего угла, собирает все цвета радуги в обратном порядке и возвращается в исходный угол. Давайте повернем картинку так, чтобы исходный угол действительно оказывался правым нижним; теперь пронумеруем квадраты, как в пятнашках: верхний ряд – 1, 2, 3, средний – 4, 5, 6, нижний – 7, 8, 9, нумерация слева направо; таким образом, воин бежит из угла 9. Правильная расстановка следующая: 1 – красный, 2 –оранжевый, 3 – зеленый, 4 – синий, 5 – пустой, 6 – зеленый, 7 – голубой, 8 – фиолетовый. Дальше все это нужно покрутить так, чтобы дорога стала цельной, – что нехитро. Воин запускается кликом на углу 9. По решении головоломки вы получаете пирогу.

Обследуйте окрестности. В наличии имеются: участок с пауком, участок с лягушкой, большой участок с массой всего, включая два камня; до большого участка лучше добираться, плывя против часовой стрелки; мистика, но иначе мне на него попадать не удавалось. Теоретически мысль следующая: вы должны дважды стащить у паука добычу и накормить ею лягушку за подсказки; даже если вы будете проходить игру по солюшену, то лягушку кормить хоть и необязательно, но стащить добычу все равно придется: некий ключевой предмет появится у паука в сетях только на третьем заходе. Поэтому сейчас я вам рассказываю, как обмануть паука, но ходить к нему – если вы проходите игру по солюшену – рекомендую только позже, после разговора с Кецалькоатлем, чтобы лишний раз не мотаться.

Итак, базовое движение: делаете один шаг к пауку – он подползает; отходите назад – он преследует; двигаетесь по внешнему краю паутины к прорыву – он падает. Для первого раза достаточно – быстро забираете добычу и спрыгиваете. Во второй раз пауков уже два, и падать они отказываются. Полностью повторяете базовое движение – после него один паук оказывается у вас за спиной, а второй появляется в центре паутины. Делаете шаг ко второму – пауки берут вас в клещи. Делаете шаг по периметру – второй паук идет параллельно, а первый встает у вас за спиной. Возвращаетесь на внешний периметр – оба паука смещаются от центра. Далее

следуете по внешнему периметру до провала, шаг через провал, еще шаг в том же направлении – пауки перестраиваются. Идете до того радиуса, на котором лежит добыча. Берете добычу и внимательно смотрите, куда идти дальше, – один из пауков сместился в центр паутины и оттуда может достать любую клетку внутреннего периметра. Очевидно, двигаться надо по радиусу. Вот, собственно, все. Если сразу не получилось, то, возможно, вы начинали не с того места; после того, как вас выкинут, поднимайтесь на дерево прямо оттуда, куда выкинули, и вы наверняка окажетесь в нужной стартовой точке.



Допустим, подсказки получены – вы знаете, что боги откликаются на зов звезд, а для приведения их, богов, в чувство требуется приставить Дымящемуся зеркалу ногу. Возвращаемся из мира мертвых – щелчок на подставке летучей мыши. На вершине второй, некоролевской пирамиды есть статуя с ногой, которую можно изъять, и рисунок созвездия, которое нужно будет собрать. Большая Медведица называется. Спускаемся в пирамиду; жрец сообщает, что число ягуара – это число летучей мыши, умноженное на самое себя. На крыле у летучей мыши было три точки – кто не верит, может вернуться, проверить. Популярно объясняю нарисованное на досках: точка – единица. Точка на второй снизу доске – 20. Точка на третьей доске – 400. Это называется двадцатеричная система. Палка – пять точек. Этажом ниже вас ждет число змеи, равное квадрату числа ягуара, а еще ниже число крокодила будет равно, очевидно, числу змеи в квадрате. Принцип выкладывания поняли? Маленький хинт: Start/Accessories/Calculator. Пардон за нелокализованность. Да, и дверь в комнату с крокодилом открывается кнопкой слева на стене. После набора нужного числа перед мордой крокодила он отдаст вам вторую ногу; вставьте обе в дырки на стене – и откроется проход. Заберите ноги; возвращаемся в мир мертвых – чучело летучей мыши рядом со жрицей.

Плывем на тот остров, где стояли камни. Надо собрать семь морских звезд. Я попробую изложить, как их искать, но лучше трудитесь сами: уж больно все на острове "нелинейно". Вышли на берег. Вперед и к красным деревьям – первая звезда. Налево и направо – вторая (там темно очень будет). Еще раз налево – тупик и третья звезда. Теперь возвращаемся на два шага назад и идем не направо, а прямо (вы стоите так, как будто только что туда пришли, – а не так, как будете стоять, когда вернетесь из тупика). Налево за мухоморы – звезда. Еще раз налево – перед вами мухоморы с круглой шляпкой; поворачиваетесь к ним спиной так, что видите, откуда пришли, и идете как бы назад, но чуть левее. То есть этим и предыдущим шагом вы делаете петлю. Еще шаг вперед – звезда (под "вперед" понимается первое же предложенное курсором направление). Еще два шага вперед – звезда. Последняя звезда лежит на пятачке с камнями, в тупике слева. Мерзкое место – но надо, Федя: звезды там точно есть.

Вставляем одну из ног в отверстие в камне и на плите собираем созвездие. Описывать подробно не буду, поскольку перебор небольшой. В общих чертах так: непосредственно ковш разбивается по вертикали на две половинки тем рядом дырок, в котором есть самая нижняя. То есть две звезды справа, потом вертикальная линия из трех дырок, потом симметрично относительно линии еще две звезды. Еще две звезды – в левом верхнем углу. Соединяющую – перебором (три попытки – это ведь немного; дольше описание читать будете). Появляется еще один камень. Вставляем туда вторую ногу.

Классная графика, а? Поговорив с Тескатлипокой и Кецалькоатлем, возвращаемся к пауку. Теперь добычу стережет паучиха, бегающая на два хода за наш один. У нас есть перо. Делаем следующее: начав с того места, на которое поднимаемся после выдворения нас с паутины – то есть справа от прорыва, – берем перо и кладем его на угловой узел прорыва, после чего двигаемся туда сами. Далее следуем вдоль прорыва – паучиха застревает на пере. У нас есть ход – двигаемся к мечу. Берем меч – паучиха подходит вплотную. Кладем меч в inventory и после этого наносим удар паучихе – такой движок. На несколько ходов она застряла. Берем черепа и спрыгиваем.

Несем черепа Кецалькоатлю. Несем полученный чулель королю (ну, на всякий случай: возвращение в мир живых – подставка летучей мыши). Ацтеки обработаны.

Ирландия

На брата Финбара напал злой ступор. Стоит и мычит (брат Финбар, очевидно). Плохо человеку. Вместо того, чтобы применить известный метод с использованием двух пальцев (нет, другой метод; брат, вон, и пальцы уже занес), начинаем хитрить.

Для начала прямо там, где мы появились, возьмем кисть и с ее помощью проникнем в книгу. Королю нужны серебряная рука и такой же меч. Руку украли; меч пропал сам. То есть все уверены, что руку украли, а вот меч пропал сам. Не крали его, иными словами. 100%. Решение простое и элегантное (что-то все-таки случилось с Сгуо): меч мы нарисуем. Выйдем из книги и этой же кистью и нарисуем; выход из книги, кстати, – слово exit на боковой стене (широкий смайлик. Не удержусь). Теперь идем за рукой.

По острову разбросаны осколки черепа. Один лежит на полке в доме – около картины; второй – на лотке улья, третий – у колодца рядом с курицей (колодец надо обойти); четвертый – там, где пасутся бараны; пятый виден через дыру в крыше дома. Ульи и бараны – это за оградой, походите вокруг острова, и обрящете; во время этих же блужданий кстати, загляните туда, где стоит стог сена, и заберите вилы – ими (подчеркиваю: "ими", а не "с их помощью") можно сбить пятый осколок черепа. Прежде чем нести осколки в склеп, зайдите за дом и посмотрите на стену; теперь поговорите с братом Финбаром – если еще этого не сделали – и доложите второму монаху состояние дел. Монах переместится во двор; поговорите с ним о надписях на стене, и он даст вам ключ. Сундук стоит там же; из него достаются нож и пергамент. Еще шаг в сторону от монаха – и можно взять кувшин; его надо наполнить водой из источника на стене. Приготовления завершены, идем в склеп – по прямой три шага из ворот – и собираем череп.

Голову надо напоить из кувшина – она расскажет вам свою печальную историю. Дайте ей нож – и он станет волшебным. Идите назад, поговорите с монахом о деревьях, покажите ему пергамент. Вы догадались? Идите к дому – к той стене, на которой что-то высечено, – сотрите ножом все риски, начиная с нижней, сделайте две новых сверху, щелканьем сбоку от них поверните их налево, сделайте пять посередине, щелканьем сделайте их наклонными и щелкните (ненавижу это слово!) на спирали. Откроется тайник, в котором лежит палка. Если обойти камень, стоящий рядом со склепом, то можно увидеть изображение лошади – ударьте по нему палкой; предварительно на всякий случай сохранитесь. Преследуйте убегающую лошадь; мне удалось ее поймать в районе ульев. Теперь идите с пойманным к берегу моря и "примените" это пойманное. Нет, ну ведь гра-

фика, а?! И музыка, а?! Вообще, классно!

Вы на новом острове. Теперь будет трудно. Мужик на дереве насвистывает мелодии. Пять штук. Каждый раз вам предлагается угадать, что именно он просвистел, – выбрать из 5 вариантов, очевидно. На правильный ответ он свистнет "да", на неправильный – "нет". Различать "да" и "нет" вы научитесь с легкостью: как только после вашего ответа он свистнет что-то непривычное – зто значит "да". Успехов вам: угадать нужно три раза подряд, универсальные методы решения отсутствуют.

Угадали? Побеседуйте с юношей; узнав о цели вашего прибытия, он даст вам палку-ковырялку. Типичную. Воткнуть зту палку нужно в землю между двух участков стены; ориентир – бойница: лицом к ней, и медленно опускаем мышку. Появляется колодец, в котором плавает змей. Поговорите с человеком-дроздом о змее, и он скажет, что помочь бы вам могла одна девушка, но превращена она в статую, а где зта статуя находится, мы и сами знаем. В книге. Дочь кузнеца.

Возвращаемся домой и в книгу. Кузнец подтверждает сказанное "дроздом". Идем в склеп – голова говорит, что богиня Айне, превратившая девушку в статую, на сегодняшний день недоступнее отключенной мобилы. Не ходит древнее солнце по небу ни хрена, и все тут. Будем запускать солнце. Эту тему обсудим с монахом (не Финбаром, очевидно: обсуждения с ним неплодотворны): старый маразматик опять ничего не знает, но опять что-то смутное вспоминает и вручает нам языческий крест. Идем в дом и прибиваем крест на картину слева-снизу от дракона. Появляется Айне, прекрасная собой по самое не балуйся. Лара Крофт отдыхает.

Проводим с Айне абсолютно отмороженный разговор. "Мальчик, как тебя зовут?" "Вася". "Вася, а не хочешь ли ты, чтобы я превратила тебя в статую?" "Не хочу, – отвечает честный Вася, – хочу, чтобы ты ранее превращенных распревратила". "А что ты, собственно, сделал?" – резонно спрашивает богиня. "Я древнее солнце запустил, и вообще, тебя пятьсот лет никто ни о чем не просил. Не дело ведь для богини, а?" – не менее резонно замечает Вася. Богиня почему-то проявляет великодушие и превращает всех обратно. Вася идет в книжку – там новая проблема: пропал карась.

Ну, положим, не карась, а осетр. Впрочем, разницы большой нет: вылезаем из книжки и уже опробованным методом дорисовываем осетра. Возвращаемся в книжку, получаем амулет, идем на остров к "дрозду". Лезем в колодец, применяем амулет, торжествуем победу над змеем, забираем башню. Идем в книжку, отдаем башню кузнецу, он матерится, что, по его словам, делает башню хрупкой, берем меч (дорисованный ранее) и разбиваем башню. Несем руку королю. Выходим из книги; в подгузниках злодея, упавших с неба, находится камень. Радость, праздник, Шамбала впереди.

Вставляете все камни в держатель; теперь надо "инициировать преобразование кристалла". Выходите на палубу и направляете кристалл на корму. Возвращаетесь на Землю. Идете к ацтекам, заходите на ту сторону королевской пирамиды, у которой стоит обычное здание, и направляете кристалл на вторую пирамиду. Возвращаетесь на Землю. Идете в Ирландию, перебираетесь на остров к "дрозду", идете налево и направляете кристалл на дерево и стену. Возвращаетесь на Землю. Идете в Китай, повторяете маршрут черепахи, добираетесь до ворот с охотником и лисой и направляете кристалл на гору слева. Возвращаетесь на Землю (а вы чего хотели? Подробный, обстоятельный солюшен) и в Тибет. Напоминаю, что способы возвращения указаны в начале солюшена.



Запутаться в оставшемся трудно. Идет, вообще говоря, завершение сюжетной линии; рассказываю, что надо делать, коротко, порядка ради. Посередине камней помещаете преобразовавшийся кристалл и оказываетесь в комнате с шестью пологами. Пронумеруем их по часовой стрелке, начиная от полога с лилией. Зажигать свечи – путем перемещения тела в сторону пологов – нужно в следующем порядке: 1, 3, 2, 4, 6, 5 – в соответствии с расположением планет на телепортере. Вы оказываетесь в Шамбале. Расспросите обо всем королеву – сюжета ради. Идите к фиолетовому дереву и за него. Кульминация. Все смешалось – в комнатах из разных стран лежат из разных же стран предметы. В каждой комнате есть два выхода – вперед и назад; комнаты замкнуты в кольцо. Не проверял, надо ли собрать все предметы, но выход из кольца – в стартовой ирландской комнате через окно (отмечу, там два окна) с помощью звезды. Вы в Атлантиде.

Побродите, пока не найдете ворота – ничего не видно, но минуты за две перебором находятся. Войдите в ворота, пройдите прямо и направо; сзади лежит кристалл. Вернитесь в комнату, пройдите вдоль колонн, стоящих в тени; там, где будет стоять сломанная темная колонна, обернитесь. Некоторые не-коллеги порассуждали бы в зтом месте об ззотерике и символике, но мы народ простой и незамысловато отстрелим находящемуся перед нами воплощению тьмы щупальца путем многократного кликанья мышкой.

Теперь к звездам через какие-то непристойности. Финальный ролик с блондинкой – все-таки Европа исправляется. Содержание ролика пересказывать не буду – чтобы завлекательности больше было. Играйте в квесты!

P.S. Вот что меня потрясло, так зто то, что из живота беременной женщины, символизирующего жизнь, не выглянула рожа Cryo'вского космонавта. Хотя по форме живот подходил идеально. Уже поворачиваться стал, я приготовился, щас, думаю, выглянет. Нет, не стал. Уж не знаю, что и думать: то ли не доросли до тупой американской корпоративности, то ли не опустились. Но потрясен, потрясен.

P.P.S. Хотите посмотреть дополнительный ролик? Терпеливо дождитесь окончания титров.

Владимир Веселов

Battlezone II

Во второй игре разработчики значительно усилили стратегический элемент. Можно даже сказать, что теперь игра делится на две части: до постройки первого командного бункера, когда вы вынуждены метаться вокруг базы и встревать во все стычки; и после его постройки, когда вы можете, как и положено настоящему стратегу, руководить подчиненными на трехмерной карте. Впрочем, в большинстве миссий отсидеться в бункере вам не удастся, рано или поздно придется влезать в танк и лично куда-то отправляться. Ну а есть и такие миссии, где вам от начала и до конца придется ездить (а то и ходить пешком) по полю боя.

Так или иначе, усиление стратегического элемента позволяет описывать игру традиционным для стратегий образом, то есть рассказать о зданиях, юнитах, оружии и т.д., а потом перейти к описанию миссий. Поскольку в этот номер вошел только тот вариант кампании, в котором вы от начала до конца воюете за землян, я описываю здесь только земные здания и юниты. В следующем номере будет дан вариант кампании за сционов, там и будет приведено описание их техники и сооружений.

Здания

Их не так уж много, и все они более-менее традиционны. Зато вы можете войти почти в любое здание и приступить к реализации его функций. Иногда это просто необходимо.

Recycler

Основа всякой базы, хотя есть несколько миссий, в которых вам придется обойтись без него. После высадки на планету Recycler представляет собой тяжелый юнит на гусеничном ходу. Вы должны выбрать подходящее место и дать команду построить здание. Хотя ставить его можно на любом ровном участке местности, учтите, что, поставить Recycler обратно на гусеницы невозможно. Поэтому к выбору места нужно подходить внимательно. Желательно, чтобы база находилась недалеко от источников биометалла (так будет легче их защищать), кроме того, вокруг должно быть достаточно места для прочих построек (все остальные здания, кроме командного бункера, можно ставить только рядом друг с другом).

Recycler строит Scavenger, Scout, Turret, Constructor, Service Truck и Tug. Кроме того, он может производить Service pods, необходимые на первых порах для ремонта техники. После постройки Armory появляется возможность менять навешенное на юниты оборудование (фактически это применимо только к туреткам и скаутам). Как это делать, я расскажу при описании следующего здания.

Factory

Строит все остальные юниты, так что без нее в большинстве миссий никак не обойтись. Юниты выходят из ворот фабрики в стандартном исполнении. Построив Armory, вы можете изменять варианты вооружения по своему вкусу. Для этого нужно войти в здание (вход расположен с противоположной стороны от ворот, через которые выезжают юниты) и подключиться к терминалу фабрики. После этого вы увидите список всех доступных в данный момент юнитов, а выбрав любой из них, его оборудование. Занимаясь дизайном, обращайте внимание на стоимость юнита, иногда получается, что она выходит за доступные вам в данный момент пределы, и вы не сможете построить то, что спроектировали. Однако есть способ обойти это ограничение. О нем смотрите ниже.

Armory

Помимо того, что позволяет заниматься дизайном юнитов, может и сам производить оружие и специальные устройства. Произведенные в Armory предметы сбрасываются в любую точку карты, по вашему выбору. Таким способом можно менять вооружение вашей техники, в некоторых пределах, конечно.

Tech Center

Единственное предназначение – сделать доступной постройку Atilla Walker.

Bomber Bay

Служит местом заправки и вооружения бомбардировщика. Вы можете иметь только одну Bomber Bay и один бомбардировщик. Появляется они вместе, но только если у вас есть в этот момент свободная группа (то есть хотя бы одна функциональная клавиша не задействована). В противном случае бомбардировщик придется строить отдельно. Возможна его постройка и в случае уничтожения вашего самолета.

Service Bay

Служит для ремонта юнитов, любая техника ремонтируется очень быстро и совершенно бесплатно. Кроме того, после постройки Service Bay можно выпускать Service Truck.





Training Center

В нем находятся "запасные" водители для любой техники. Если вы подтащите бесхозную технику поближе к тренировочному центру (используя Tug), оттуда выйдет пилот и займет пустое место. Training Center стоит располагать подальше от командного бункера, иначе, выйдя из него, вы рискуете обнаружить, что ваша командирская машина уже занята каким-то наглецом.

После постройки Training Center становится доступным производство APC, то есть машин с десантом пехотинцев.

Relay Bunker

Только из бункера вы можете руководить войсками в режиме трехмерной карты. Кроме того, построив хотя бы один бункер, вы можете приступать к возведению орудийных башен. Командный бункер – единственное здание, которое вы можете строить на любом ровном участке карты, впрочем, в заключительных миссиях разработчики нашли любопытный способ лишить вас этого преимущества.

Gun Tower

Весьма мощное оборонительное сооружение. Дальность огня перекрывает дальность стрельбы почти всех неприятельских юнитов, а две-три орудийные башни могут развалить любую вражескую технику практически без всякого урона для себя. Стоить башни можно только в непосредственной близости от других сооружений.

Energy Power

Все здания потребляют знергию, ну а это ее производит, целых три единицы.

Extractor

Это здание не строится, в него превращается Scavenger, поставленный над источником биометалла.



Юниты

Recycler

Обычно в начале миссии вам приходится немножко погонять ресайкл, так что опишем и его.

Производится: дается сверху, причем только один
Движитель: гусеницы
Броня: тяжелая.
Устанавливаемое оружие: нет

Scavenger

Применение двоякое: может собирать обломки биометалла и таскать их в ресайкл, а может устанавливаться над источником и качать биометалл из недр планеты. Во втором случае служит заодно и хранилищем биометалла (20 единиц), так что для строительства зданий и производства большинства юнитов вам нужно "заземлить" хотя бы один скавенджер. Ну а для обеспечения полной гаммы построек их нужно не менее трех.

Производится: Recycler.
Движитель: гусеницы
Броня: тяжелая
Устанавливаемое оружие: нет

Constructor

Служит для возведения всех зданий (кроме ресайкла и зкстракторов). Может апгрейдить зкстракторы, после чего они начинают качать биометалл быстрее. Еще умеет убирать ненужные здания, только имейте в виду, средства, затраченные на их постройку, вы обратно не получите. Управлять конструктором умеет только кап. 3 ранга Шабаева, что она и делает в одной из первых миссий. Вы же командовать им можете только снаружи.

Производится: Recycler
Движитель: ноги
Броня: тяжелая
Устанавливаемое оружие: нет

Service Truck

Предназначен для ремонта техники и зданий, причем на ремонт не тратятся никакие ресурсы. Поэтому ремонтных машин стоит иметь как можно больше, в идеале – по одной на каждое здание и юнит. Поскольку идеал, как всегда, недостижим, стоит иметь парочку Service Truck на базе и по одной на каждые четыре-пять юнитов.

Производится: Recycler
Движитель: гусеницы
Броня: тяжелая
Устанавливаемое оружие: нет

Tug

Предназначен для транспортировки объектов. Обычно используется там, где нужно извлечь какой-то инопланетный артефакт или пленить

инопланетянина. Но можно таскать им и оставшиеся без пилотов машины к тренировочному центру. Вообще-то этим приходится заниматься всего в одной миссии, однако, если вы из снайперской винтовки перестреляете пилотов вражеских машин, потом можно притащить эти машины на базу и использовать.

Производится: Recycler

Движитель: антигравитационный

Броня: легкая

Устанавливаемое оружие: Dual Guns

Turret

Самый простой и наиболее доступный оборонительный юнит, к тому же временами подвижный. Правда, когда он движется, то не может стрелять. Использовать стоит группами, не менее трех-четырех юнитов, причем каждую такую группу снабжать ремонтной машиной.

Производится: Recycler

Движитель: антигравитационный

Броня: легкая

Устанавливаемое оружие: Dual Guns

Scout

Это единственный наступательный юнит, который производится в ресайкле. Впрочем, наступательным его можно назвать с натяжкой, очень уж легко он расстреливается неприятельскими туретками. Зато в качестве разведчика он незаменим. Только этот юнит показывает вам в режиме радарной карты неприятеля, которого он видит. Поэтому при руководстве сражением из бункера обязательно прикрепляйте хотя бы одного разведчика к атакующей группе.

Производится: Recycler

Движитель: антигравитационный

Броня: нет

Устанавливаемое оружие: Dual Guns, Rocket, Special

Missile Scout

Довольно шустрый юнит с приличным оружием. Хорошо использовать большой группой (не менее пяти) против оборонительных сооружений неприятеля. Можно противопоставлять и быстрым, но легко бронированным юнитам врага.

Производится: Factory

Движитель: антигравитационный

Броня: нет

Устанавливаемое оружие: Dual Rockets, Specials

Mortar Bike

Мортира стреляет на очень большое расстояние, только ее заряд летит весьма медленно, поэтому использовать его можно против неподвижных целей, то есть неприятельских туреток и зданий.

Производится: Factory



Движитель: антигравитационный

Броня: нет

Устанавливаемое оружие: Mortar

Tank

Наиболее универсальный юнит с приличной скоростью, кое-какой броней и сильным оружием. Четыре-пять танков успешно справляются с лучевой башней врага, ну а десяток могут без вашего участия развалить всю оборону неприятеля. В большинстве случаев именно танк вам дают в качестве командирской машины, однако при первой возможности лучше пересесть на разведчика, так как он бегает побыстрее.

Производится: Factory

Движитель: антигравитационный

Броня: легкая

Устанавливаемое оружие: Cannon, Dual Guns, Mortar, Special

Missile Tank

Скорее оборонительное, чем наступательное оружие, поскольку передвигается медленно и не может стрейфиться. Зато мощные ракеты с трех-четырех залпов выносят большинство вражеских юнитов. Может стрелять на ходу, но очень неточно, поэтому при появлении неприятеля лучше остановить ракетные танки и дать им команду обороняться. Если иметь на каждые два танка одну ремонтную машину, вы практически не будете иметь потерь этой техники.

Управляя Missile Tank (а так же Assault Tank) самолично, учтите, мышкой вы управляете движениями башни, а изменять направление движения нужно клавишами стрейфа.

Производится: Factory

Движитель: гусеницы

Броня: средняя

Устанавливаемое оружие: Missile, Rocket

Assault Tank

Самая мощная наземная машина, правда, ужасно тихоходная.

Производится: Factory

Движитель: гусеницы

Броня: тяжелая

Устанавливаемое оружие: Canon, Mortar

Walker

Хотя оружие у него и мощнее, чем у предыдущей машины, мне он нравится меньше. Дело в том, что заряда хватает только на пятнадцать выстрелов, да и дальность стрельбы поменьше. Ограниченный угол разворота башни не позволяет успешно отражать атаки многочисленных подвижных юнитов неприятеля. Так что пяток разведчиков могут вынести вашего "пешехода". Зато с малоподвижными юнитами справляется великолепно, а здания выносит с двух-трех выстрелов.

Производится: Factory

Движитель: ноги

Броня: тяжелая

Устанавливаемое оружие: Canon, Guns

APC

Летающий юнит, внутри которого сидят три бойца с базуками. Когда летит высоко, его почти никто не может сбить, однако при снижении становится доступен любому оружию и очень быстро выносится. Но вот что интересно: враг предпочитает стрелять по безвредному APC, в то время как выскочивших из него бойцов не трогает, и они успевают сделать свое дело. Причем бойцы остаются после гибели APC в месте высадки и довольно успешно воюют, недолго, правда.

Производится: Factory

Движитель: самолет

Броня: легкая

Устанавливаемое оружие: нет

Оружие

Напоминаю, что после постройки арсенала вы можете менять вооружение ваших юнитов. Делается это двумя способами: можно изменить оснащение выходящих с фабрики юнитов, а можно сбросить в какую-то точку карты контейнер с оружием и дать юниту команду подобрать его.

Устанавливать разные типы оружия можно только в предназначенные для него слоты. Поэтому описание оружия и разделено по типам.

Пулеметы (Guns)

Standard Machine Gun
Самый обычный пулемет. Хорош против пехоты и легкой техники.

Pummel Gun
Нечто вроде шотгана. Стреляет шрапнелью на небольшое расстояние.

Chain Gun
Пожалуй, самый мощный из пулеметов, но уж больно быстро расстреливается боезапас. Есть смысл ставить на тяжелую технику для борьбы с легкими юнитами.

Cold Fusion Laser
Мощное оружие, стреляющее на очень большое расстояние.

Пушки (Cannons)

Blast Cannon
Более мощный вариант предыдущего оружия. Устанавливается на орудийных башнях и Волкерах, требует очень много энергии, поэтому устанавливать на другую технику нецелесообразно (боезапаса хватает на два-три выстрела).

Stabber
Стандартная пушка, по умолчанию устанавливается на легких танках. Хороша против средне бронированной техники на близкой дистанции.

Super Stabber
Улучшенный вариант предыдущего оружия. Заряды более мощные, но дольше перезаряжается. Имеет смысл применять против тяжелобронированной техники.

MAG
Весьма мощное оружие, причем действует очень оригинально. После того, как вы нажимаете клавишу выстрела, начинается "накачка" орудия, то есть аккумулируется энергия для выстрела. Сам же выстрел происходит после отпускания клавиши. Чем дольше вы держите клавишу нажатой, тем сильнее будет выстрел (до определенных пределов, конечно).

Plasma
Мощное и дальнобойное оружие, но с малой скорострельностью. По умолчанию устанавливается на штурмовые танки. Обладает большей дальностью действия, чем лучевые и орудийные башни, поэтому против них и стоит применять.

Мортиры (Mortars)

Standard Mortar
Оружие дальнего действия. Снаряды мортиры летят по навесной траектории, поэтому ими можно стрелять на расстояние до 300 метров. Чаще всего обстрелянный противник даже и не пытается атаковать стреляющий по нему юнит.

Manual Detonation Mortar
Хитрый вариант предыдущего оружия. Пилот сам может выбирать, когда должен взрываться выпущенный им снаряд. Хорошо применять против движущихся по замкнутому маршруту неприятельских юнитов. После выстрела прицел окрашивается в красный цвет, это значит, что можно повторным нажатием на кнопку выстрела подорвать заряд. Впрочем, если в месте падения снаряда имеется неприятельская техника или сооружения, снаряд взорвется сам.



Splinter
Грубо говоря, это мортирные снаряды, начиненные шрапнелью. После взрыва они поражают всю технику врага и его здания на весьма приличной площади. Хорошо применять против лучевых башен сционов: вы можете их обстреливать, находясь вне радиуса поражения, а ваши снаряды, хотя и будут рваться, не долетая башни, повреждения ей нанесут.

Управляемые ракеты (Missiles)

TAG
Эти ракеты летят в тот юнит, на который наведен ваш прицел. Если же прицел наведен в никуда, они никуда и не попадают. Лучше всего их использовать против больших масс неприятеля, авось куда-нибудь да попадут.

FAF Missile
Самонаводящиеся ракеты. Прежде чем выпустить ракету, нужно некоторое время сопровождать цель, пока не сработает механизм захвата.

Image Shadower
Более быстрый и "разумный" вариант предыдущей ракеты. Может преследовать противника в складках местности. К тому же причиняет ему весьма тяжелые повреждения.

Неуправляемые ракеты (Rockets)

Thermal Hornet
Очень мощная, но медленно летящая ракета. Некоторые типы брони, применяемой сционами, дают дополнительную защиту от этих ракет.

Comet Cruise XL
Очень медленная ракета, легко сбивается неприятельскими юнитами. Лучше всего использовать против зданий.

Salvo
Еще более медленная ракета, но совсем уж мощная. Рекомендации те же, что и для предыдущей.

Мины (Specials)

Solar Flare
После срабатывания дает большой столб огня, держащийся довольно

долго. Следует применять для разрушения неприятельских зданий.

Proximity Mine

Самая обычная мина, правда, умеет отличать своих от чужих, хотя и не всегда.

Оружие пехоты

Это то, чем можете воевать лично вы, находясь вне техники. По умолчанию у вас есть пульсирующий лазер, похожий на Cold Fusion Laser, а после третьей миссии – снайперская винтовка. Все остальные типы вооружения можно строить в арсенале и сбрасывать в нужную точку.

Rocket

На самом деле это комбинированное оружие ракеты/базука. И то и другое весьма мощное, только ракетами можно стрелять на ходу, а из базуки исключительно с колена.

Concussion Gun

Это нечто наподобие мортиры, размещающееся в рюкзаке у вас за спиной. Используется совместно с любым другим видом вооружения, но стрелять нужно клавишей "С".

Booster

А это не оружие, а ранцевый ракетный двигатель. Действует только один раз, запускается клавишей "С".

Кампания

На этот раз она в игре всего одна, но с развилкой. В четырнадцатой миссии вам будет предоставлена возможность перейти на строну противника, правда, оформлено это весьма любопытно. Но не буду забегать вперед.

Миссия первая. This is Not a Drill

Планета: Плутон

Задачи:

1.Осмотреть подвергшийся нападению аванпост ISDF.

Это в значительной степени тренировочная миссия. Все, что вам тут нужно делать, это колесить по планете вслед за Шабаевой и выполнять ее команды. Сначала вы просто едете за ней, осваивая управление, потом появляется неприятельский юнит и можно немного пострелять.

Прибыв на базу и оценив степень разрушений, Шабаева дает вам команду обследовать одно из зданий. Наведите на него прицел и нажмите "I", появится информация о здании, теперь нужно проникнуть внутрь. Выходите из своего экипажа, пройдитесь по зданию, в дальней комнате вы найдете раненного офицера. Как только вам перестанут крутить кино о его разговоре с Шабаевой, возвращайтесь в свою машину.



Теперь вам нужно помочь отбить второму лейтенанту из вашей тройки атаку врагов, потом найти ремонтную машину и сопроводить ее на базу. Машина не умеет ремонтировать сама себя, поэтому летите впереди нее и расчищайте путь. По дороге обращайте внимание на зеленые и синие штуковины, они восстанавливают броню вашего разведчика и пополняют боеприпасы.

Миссия вторая. A Simple S&R

Планета: Плутон

Задачи:

1.Найти возможность восстановить работоспособность базы

И эту миссию можно считать тренировочной, поскольку Шабаева продолжает командовать, куда лететь и что делать. Выбирайтесь вслед за ней из здания и садитесь в любую машину. Дайте команду ремонтной машине следовать за вами, а сами летите вслед за командиршей. Вскоре вы увидите конструктор инопланетян, возводящий какое-то здание. Здание нужно уничтожить, а вот конструктор трогать не нужно, он приведет вас в расположение неприятеля.

Развалив вражеские здания и уничтожив все подвернувшиеся юниты, следуйте за Шабаевой; когда она залезет в найденный конструктор и погонит его на базу, летите вперед и уничтожайте всех приближающихся врагов. Вскоре будет построена энергетическая башня, на чем все и кончится.

Миссия третья. We Have Hostiles

Планета: Плутон

Задачи:

1.Защитить базу

2.Охранять энергетическую башню

3.Не дать инопланетянам утащить ценное оборудование

А вот эту миссию тренировочной никак не назовешь, хотя вами и продолжают командовать все кому не лень. Не обращая внимания на разговоры Шабаевой, ныряйте в находящийся прямо перед вами туннель, на развилке сворачивайте налево, а потом направо. У выхода из туннеля вы увидите вражеский корабль, пытающийся утащить какую-то полезную вещь. Свалите его, подождите прибытия Шабаевой, выслушайте очередную речь, а потом направляйтесь вслед за ней к бункеру.

Вот тут не спешите – обязательно дожидайтесь команд Шабаевой. Итак, по команде выходите из машины, входите в бункер и подключайтесь к терминалу. Теперь вам нужно поставить навигационный бакен возле красного взвода (в правом верхнем углу карты).

Шабаева уедет разбираться в ситуации, а вас оставит защищать базу. Дайте команду ремонтной машине следовать за вами и отправляйтесь мимо горящего агрегата к двум контейнерам с оборудованием. Вскоре появится неприятельский отряд из двух боевых и двух транспортных машин; первым делом свалите боевые машины, а потом и транспортные.

Теперь вам предложат поменять ракеты на более мощные; пока вы этого не сделаете, противник не появится, так что можете спокойно подремонтироваться. Отразив вторую попытку украсть контейнеры, быстро езжайте к энергетической башне и уничтожьте атакующих ее врагов. Потом опять летите к контейнерам, и так несколько раз. Тут вам в первый (но далеко не в последний) раз нужно воевать одновременно в двух местах.



Если ваш разведчик уничтожат, пересаживайтесь в стоящий неподалеку танк, но лучше все же беречь разведчик – поскольку он движется быстрее танка, воевать на нем в этой миссии удобнее.

Миссия четвертая.
Too Hot

Планета: Плутон

Задачи:

1.Установить скавенжер и защитить его от атак неприятеля

2.Произвести несколько туреток и научиться ими пользоваться

3.Взять снайперскую винтовку и спрятаться в командном бункере

4.Выстрелить из снайперской винтовки шпионское приспособление в одну из вражеских машин

Полюбуйтесь, как Шабаева будет устанавливать ресайклер и произведет первый скавенжер. Потом давайте ему команду следовать за вами и ведите к источнику биометалла. Вскоре после трансформации скавенжера в зкстрактор прилетят несколько врагов, но вы от них отобьетесь без особого труда. Как только будет произведена первая туретка, дайте ей команду занять позицию возле зкстрактора и ждите появления второй волны врагов.

Теперь летите к ресайклу и займитесь его обороной. Вторую и третью туретку установите возле ресайкла, четвертую около зкстрактора, ну а пятая может и вовсе не понадобиться. Если ваш танк сильно попортят, дайте команду произвести ремонтный контейнер; не волнуйтесь, что зто замедлит постройку туреток, враги тут налетают строго по графику, после постройки очередного юнита.

Еще сильнее данная особенность игры (то есть то, что какие-то события происходят только после выполнения вам каких-то действий) сказывается во второй части миссии. Вам нужно подобрать снайперскую винтовку возле арсенала (для зтого нужно выйти из танка), но как только вы зто сделаете, все туретки перестанут вам подчиняться. Поэтому можно сначала собрать их все, отвести к бункеру и расставить вокруг него (неприятель после получения вами нового задания совершенно перестает атаковать базу). Ну а потом забрать винтовку, подъехать к бункеру и войти в него. Именно зто вызовет появление неприятеля и атаку на бункер. Туретки легко с расправятся с врагом, тогда можно будет выйти из бункера и оглядеться. Неподалеку вы увидите одну или две неподвижно стоящие неприятельские машины. Переключитесь на снайперскую винтовку, прицельтесь в красный колпак машины и стреляйте. Если колпак станет черным, значит, вы убили водителя, а вот если зеленым – вы успешно поместили на машину шпионское приспособление.

Дальше вам остается только посмотреть кино.

Миссия пятая.
The Dark Planet

Планета: Темная Планета

Задачи:

1.Обезапасить место высадки

2.Обеспечить сбор биометалла

Несмотря на кажущуюся простоту заданий, попотеть тут придется, впрочем, мы воспользуемся одной из хитрых уловок, которые присутствуют в этой игре, – возможностью захватывать неприятельские машины.

После начала миссии подъезжайте поближе к ресайклу и, как только вам прекратят крутить кино о его установке, разворачивайтесь на 180 градусов. Впереди вы увидите проход между двумя стенами, оттуда вскоре появится неприятель. Как только ресайкл заработает, дайте команду строить туретки (понадобится не менее четырех штук). Отбив первую атаку, устанавливайте туретку на пути движения следующих групп (а они будут появляться с одного и того же направления) и начинайте строить следующую. Шабаева, хотя и принимает участие в бою, больше мешает, чем помогает, а поскольку с ее гибелью миссия заканчивается, присматривайте за ней.

Всего вам нужно отбить три или четыре атаки, после чего дается команда строить скавенджеры и расставлять их по скважинам. Однако не торопитесь, сперва нужно обзавестись подходящим средством передвижения – я имею в виду вражескую машину. Двигайтесь в проход, откуда прилетал неприятель, только осторожно, внимательно присматривайтесь к происходящему впереди. Как только заметите вдалеке какое-то движение, вылезайте из машины и переключайтесь на снайперскую винтовку. Прикончите вражеского водителя и залезайте в инопланетную машину.

Теперь самое интересное: пока вы не откроете стрельбу, инопланетяне считают вас за своего и не трогают. Так что можете объехать всю карту, посмотреть, где что находится, а потом перестрелять всех врагов из винтовки.

Но перед зтим поставьте второй скавенжер на источник и постройте третий. Дайте ему команду следовать за вами и отправляйтесь в сторону источника биометалла. Неподалеку от него стоят шесть неприятельских туреток: как только вы с ними покончите, майор Мэнсон прикажет встретиться с ним – вот зтого делать не следует ни в коем случае.

Езжайте по долине; Мзнсон будет от вас справа, а вы отправляйтесь налево, по извилистому проходу. К зтому времени Шабаева построит фабрику, и станет доступно производство мортарбайков. Вам понадобится их штук шесть-восемь, так что приступайте к строительству незамедлительно.

Рано или поздно вы приедете к месту, где стоят две неприятельские лучевые башни. Атакуйте их группой не менее чем из пяти мортарбайков, ну а после того, как с башнями будет покончено, можно и на рандеву с майором отправляться. Между прочим, пилоты погибших в бою машин по дороге на базу заберутся в пустые неприятельские туретки, так что не удивляйтесь, если у вас вдруг появятся какие-то непонятные юниты.

Прокатившись по уже знакомым местам и послушав рассуждения Мэнсона о препятствиях, которые вы уже устранили, подъезжайте к неприятельскому объекту и выполняйте по-

следнее в этой миссии задание. Но учтите: есть в игре одна странность – если в конце миссии вы находитесь в машине инопланетян, компьютер может засчитать вам поражение и не даст доступ в следующую миссию.

Миссия шестая.
The Wormhole

Планета: Темная Планета

Задачи:

1.Защищить базу от атак неприятеля

2.Приготовить свои силы для ответного удара

В этой миссии вам не дадут построить ни одного юнита, так что к имеющимся нужно относиться весьма бережно. Вначале неприятель налетает на базу с севера, но там стоят две орудийные башни, которые отразят все атаки без всякого вашего участия. Поэтому летите на запад, поставьте все три скавенджера на источники биометалла, а юниты расположите неподалеку от начала западного прохода. Через некоторое время оттуда появятся довольно приличные силы врага, отбить которые вам нужно любой ценой.

Как только вы справитесь с этой задачей, вам дадут навигационную точку на неприятельский экстрактор, однако не спешите лететь туда всей толпой. Сначала отремонтируйте все юниты на ремонтной яме, а потом в одиночку отправляйтесь к экстрактору. Он охраняется двумя туретками; используя снайперскую винтовку покончите с их водителями, после чего можно звать свои юниты громить экстрактор.

Теперь вам дадут конструктор, и вы должны будете построить бункер и две орудийные башни возле очищенного от неприятеля источника. Враг будет вас периодически беспокоить в это время, но не особо активно. Лучше всего пересадить двух пилотов из мортарбайков в захваченные туретки (для этого нужно вылезти из танка, стать возле туретки и отдать команду подобрать вас).

После того, как будет построена вторая башня, вам выделят бомбардировщик и предложат уничтожить неприятельскую базу. Для этого понадобится два рейса бомбардировщика, а летает он довольно медленно. Поэтому вам придется отразить еще несколько атак. Постройте орудийную башню, а то и две – не помешают.

Дальше останется только посмотреть кино, как ваш флагман проходит подпространственный туннель вслед за неприятельским кораблем.

Миссия седьмая.
Through the Looking Glass

Планета: Мире

Задачи:

1.Установить базу на планете

В этой миссии вам впервые дадут возможность отстроить базу по полной программе, начав с нуля. Хотя нужды в этом не будет, поскольку в середине миссии вы получите задание, отменяющее все прежние.

После высадки на планету Мэнсон и Шабаева уйдут вперед, а вас оставят обустраиваться (как всегда младшему достается самая нудная работа). Ставьте ресайкл прямо перед собой, как только он развернется, стройте скавенджер и устанавливайте его на находящийся рядом источник биометалла. После этого Мэнсон начнет требовать от вас строительства конструктора; не обращайте на эту команду внимания, а стройте туретки (для начала хотя бы две-три). Только прикрыв ими базу от нападения неприятеля (а он всегда появляется с одной и той же стороны), можно заняться хозяйственными делами. Стройте энергетическую башню, потом бункер. Прежде чем залезть в него, перестреляйте бродящих вокруг динозавров, иначе один из них может сожрать вас прямо на рабочем месте.

Теперь Мэнсон потребует строительства орудийных башен; одну построить можно, а вот со второй не спешите. Дело в том, что после ее возведения вы и получите то самое новое задание. В принципе, оно не шибко сложное, его можно выполнить наличными силами, но тогда миссия быстро кончится, а вы не успеете вволю покомандовать и познакомиться с некоторыми весьма любопытными вражескими юнитами.

Первый из них – дальнобойная пушка – появится после того, как любой из ваших юнитов приблизится ко второму источнику биометалла. Так что не спешите туда, а постройте фабрику и парочку танков или хотя бы разведчиков. После уничтожения пушки появятся очень неприятные разведчики с мульти-ракетами. Для отражения их атаки понадобится не менее четырех туреток и хотя бы два танка.

Еще интереснее выйти навстречу им со снайперским ружьем и взять в плен. Вообще, в этой миссии можно провести массу экспериментов по борьбе с неприятельскими юнитами.

Теперь о задании, которое вы получите после строительства второй орудийной башни. Шабаева потеряет свой танк и потребует помощи, причем оказать ее нужно вам лично. Просто летите в указанную точку, не обращая внимания на неприятеля, найдите Шабаеву и выслушайте ее историю. После этого поднимитесь к стоящему рядом храму, вылезайте из танка и войдите внутрь. На этом миссия и кончится.

Миссия восьмая.
Get Help

Планета: Мире

Задачи:

1.Пешком добраться до базы Мэнсона и привести помощь Шабаевой

Вообще-то помощь вам придется приводить в следующей миссии, а тут предстоит только долгая пешая прогулка со стрельбой. В начале миссии вы увидите на экране радара несколько неприятельских кораблей, кружащихся поблизости. Не волнуйтесь, вскорости они улетят по своим делам и мешать вам не будут. Заманчиво, конечно, подстрелить один из них и на нем быстро добраться до базы, но так не получится. Почему-то в этой миссии враг узнает вас в любом обличии и тут же открывает огонь.

Возьмите пеленг на базу Мэнсона, станьте лицом к ней и посмотрите на крутой откос справа. На него и нужно забраться. Что интересно, пешком вы можете залезать на горы и стены лю-





бой крутизны, даже почти отвесные. Этим мы и воспользуемся.

Забирайтесь наверх и идите по гребню хребта, внимательно глядя вперед. Вскоре вы заметите неприятельскую туретку, стоящую на плато. Подойдите к ней метров на 250 и пристрелите водителя. Немедленно по вам начнет стрелять дальнобойная пушка, стоящая в долине. Быстро бегите к туретке и залезайте внутрь, обстрел тут же прекратится (это исключение из правила).

Можно немного покататься на туретке (чтобы поднять ее в воздух, нажмите "C"), можно спуститься с хребта вниз (там вы найдете ящик с базукой), но лучше всего двигаться дальше по хребту пешком. Вскоре вы увидите вторую туретку; прикончите и ее водителя, тут никаких неожиданностей не будет. Больше в горах врагов нет, так что дальше можете идти спокойно до самой базы.

Миссия девятая. Rumble in the Jungle

Планета: Мире

Задачи:

1.Атаковать неприятельскую базу

2.Спати Шабаеву

Хотя задачи перед вами ставят в таком порядке, выполнять их нужно в обратном. Дело в том, что на спасение Шабаевой отводится определенное время, поэтому затягивать с этим делом не стоит. Первым делом отведите все свои войска к командному бункеру, чтобы они не ввязывались в схватки с неприятелем. Ваша база и так хорошо защищена орудийными башнями, а юниты лучше поберечь. После этого переключите радар на трехмерную карту и внимательно ее рассмотрите. Ваша база находится у левой кромки, от нее отходят два ущелья, будем называть их верхнее и нижнее. К Шабаевой вам предстоит двигаться по верхнему ущелью; у самого его начала стоят две неприятельские туретки, снимите их из снайперской винтовки. Примерно на средине пути стоит еще одна туретка, а возле нее крутятся два разведчика; с туреткой покончите тем же образом, а с разведчиками разберутся ваши танки.

Двигаясь по ущелью дальше, вы вскоре увидите лучевую башню; это самое серьезное препятствие на пути к Шабаевой. Лучше всего натравить на нее танки (да, забыл сказать, к их строительству нужно приступать, как только появится достаточно средств), но можно использовать и APC.

Теперь вам осталось уничтожить всего одну туретку, стоящую неподалеку от Шабаевой, ну, может быть, возле нее окажется еще какой-то неприятельский юнит.

Отвезя Шабаеву на базу (для этого достаточно приехать туда самому), приступаем к выполнению основной задачи. Для этого вам понадобится штук десять танков и еще какие-нибудь юниты, на ваше усмотрение. Двигайтесь по нижнему ущелью, отстреливая вражеские туретки собственноручно, а на летающие и ползающие юниты натравливайте танки. По пути вам повстречается еще две лучевые башни, как с ними воевать, я уже говорил. В принципе, после того как вы захватите два источника биометалла, можно будет соорудить бомбардировщик. Но особой нужды в этом нет. Как только вы разгромите неприятельскую базу, миссия и закончится.

Миссия десятая. Snow Blind

Планета: Бане

Задачи:

1.Создать базу

2.Перехватить неприятельский конвой

3.Уничтожить вражеский ресайкл

В этой миссии есть два пути к победе – мгновенный налет и обстоятельное развитие. Дело в том, что если вы выполните вторую задачу, то выполнять третью не придется. Поэтому сразу после старта дайте команду ресайклу развернуться, потом берите обе приданные вам туретки и летите на юго-запад вдоль горы. Вскоре вы увидите туннель, из него и появится неприятельский конвой. Поставьте туретки рядом и ждите. Сначала нужно уничтожить штук пять неприятельских боевых машин, а потом здоровую штуковину (это и есть ресайкл в свернутом виде).

Если же уничтожить конвой не удастся (или если вы предпочитаете обстоятельное развитие), разворачивайте базу по полной программе. Поблизости есть три источника биометалла: один рядом с местом старта, второй на юге, а третий на юго-западе.



В такой последовательности их и следует осваивать. Причем второй и третий экстрактор нужно прикрыть не менее чем двумя туретками каждый. Потом постройте фабрику, наделайте побольше танков и можете отправляться в гости к неприятелю.

После того, как вы выполните все задачи, последует команда ехать в туннель и поставить там навигационную точку. Как только вы это сделаете, объявится источник сигналов, с которым предстоит разобраться (достаточно просто подъехать к нему).

Учтите, громить врага за туннелем вовсе не обязательно, поэтому не ввязывайтесь в перестрелки, а просто катите по своим делам (лучше всего предварительно пересесть в разведчика). После того, как вы найдете источник сигналов, последует команда вернуться на базу, но туннель при вашем приближении обрушится. Не пугайтесь, генерал пришлет за вами спасательный корабль. Достаточно доехать до него, и миссия кончится.

Миссия одиннадцатая. On Thin Ice

Планета: Бане

Задачи:

1.Добраться до места приземления ресайкла

2.Провести его по льду до безопасного места

3.Развернуть базу

4.Найти место падения корабля Шабаевой

Почему-то разработчики посчитали эту миссию чрезвычайно сложной, они даже на своем сайте принесли всем игрокам извинение за то, что взвалили на их плечи такую непосильную тяжесть, и опубликовали прохождение первой половины миссии. Между тем, ничего сложного там нет, нужно только под ноги смотреть.

Поменяйтесь местами с водителем разведчика и двигайтесь в навигационную точку. Примерно на полпути вы увидите стоящий на льду ресайкл; немного не доезжая до него, поставьте танк, дав ему команду удерживать позицию (иногда с этой стороны прилетают враги), а сами внимательно посмотрите на экран радара. Там изображен весь рельеф подледного пространства. Ресайкл может двигаться только по тем местам, где подо льдом находятся возвышенности. Проедьте сами по этому маршруту и расставьте навигационные точки. Теперь достаточно командовать ресайклу двигаться от одной точки к другой, а самому внимательно смотреть на радар, ожидая появления неприятеля.

Есть и более хитрый способ, который как раз и рекомендуют разработчики. Неподалеку пасутся три бронтозавра; подъезжайте к каждому по очереди, обстреливайте из пулемета, а потом быстро возвращайтесь к ресайклу. Бронтозавры радара не имеют, поэтому они попрутся вперед, не разбирая дороги, и провалятся под лед. Если вы будете их гонять с умом, в конце концов останется единственная дорога на твердую землю.



Ближе к концу извилистого пути ресайкл сообщит вам, что теперь он и сам видит дорогу и доберется без вашего участия. Ни в коем случае не останавливайте его, а то закончить миссию вам не удастся. Еще нельзя удалять ни одной навигационной точки (даже те, которые вы сами поставили) и прерывать показываемое кино.

Базу ставьте немного дальше первой навигационной точки, возле источника биометалла. Как только ресайкл развернется, вам станет доступно управление транспортом (это такая штуковина, которая до этого следовала, как привязанная, за транспортом). Поставьте ее за ресайкл и на время забудьте, на всякий случай желательно даже перевести ее на клавишу F10 (для этого нужно выбрать транспорт и, удерживая Ctrl, нажать F10).

После установки экстрактора первым делом отремонтируйте свою технику, а потом поставьте командный бункер и две-три орудийные башни. Противник будет атаковать вас непрерывно на всем протяжении миссии, но прилетать враги будут только с одной стороны (с той, с которой они появлялись до сих пор).

Обеспечив оборону базы, слетайте к месту крушения корабля Шабаевой и полюбуйтесь на его обломки. Хотя вам и скажут, что Шабаева погибла, не верьте, эта занудная женщина еще попортит вам немало крови.

Теперь нужно построить фабрику, арсенал и наклепать побольше танков всех трех модификаций. Чтобы побыстрее наращивать свои силы, постройте скавенджер и пустите его собирать биометалл; поскольку противник будет регулярно совершать налеты на вашу базу, недостатка в нем не предвидится. Еще нужно занять второй источник биометалла и обезопасить его от нападения. Лучше всего поставить для этого рядом бункер и две-три орудийные башни.

Когда у вас появится штук пять-шесть простых танков и по два ракетных и штурмовых, придет пора пробивать дорогу к точке приземления корабля. Простым танкам дайте команду охранять транспорт, остальные силы ведите за собой. В двух местах вам повстречаются туретки неприятеля, причем после их уничтожения тут же прилетят новые, и так до бесконечности. Поставьте там ракетные танки, и проблема будет решена. Штурмовые танки понадобятся вам в конечной точке маршрута, впрочем, можно обойтись и обычными.

Миссия двенадцатая. Counterattack

Планета: Бане

Задачи:

1.Восстановить снабжение базы энергией

2.Наладить добычу биометалла

3.Уничтожить новое оружие сционов

Эту миссию вы начинаете весьма оригинально, паря в воздухе над полем боя. Первым делом осмотритесь вокруг, найдите неподвижный танк и летите к нему. В этом танке нет водителя, так что вы можете беспрепятственно занять его место. Только не ввязывайтесь сразу в бой, наоборот, вам нужно как можно быстрее улепетывать подальше.

На базе есть две орудийные башни, но вот энергии для них не хватает, поэтому они молчат. Существует очень простой способ восстановить

снабжение – достаточно уничтожить свой арсенал (Armory), как башни оживут. Жалко, конечно, но не волнуйтесь, у вас будет время и возможность все восстановить.

Заработают не только орудийные башни, но и все остальные сооружения, так что забирайтесь в бункер, некоторое время лучше командовать оттуда. Первым делом отправьте всю уцелевшую технику на ремонтную яму. Потом с помощью Tug'a перетащите два стоящих налево от базы скавенджера поближе к тренировочному центру, чтобы в них появились водители. Однако не спешите устанавливать скавенджеры на источники биометалла, наоборот, дайте им команду стоять в безопасном месте.

Теперь о географии этой миссии. Центр карты занимает озеро, суши мало и она идет узкой полоской вдоль всех четырех кромок карты. Ваша база находится на южном берегу озера, а неприятельская – на северном. Летающие юниты врага легко пересекают водную гладь, поэтому появляться они будут с севера. А вот наземные юниты предпочитают объезжать озеро с запада, поэтому в той стороне вам нужно будет поставить парочку орудийных башен. Но для этого необходимо установить еще хотя бы один экстрактор. Ближайший источник биометалла находится к западу от базы, однако ставить там экстрактор не стоит, скорее всего, вы не сможете его защитить. На карте имеются еще два источника, они помечены навигационными точками. Восточный охраняется тремя неприятельскими туретками, а вот западный совсем бесхозный. Причем, хотя враг и идет к вам с запада, источник он обходит стороной, поэтому можно беспрепятственно поставить там скавенджер.

После того, как вы расставите все три экстрактора и обеспечите надежную оборону, наступит время подумать о контратаке. В этой миссии вам доступно почти все оружие, так что действовать тут можно многими способами. Можно построить парочку штурмовых танков, защитить их обычными и прогрызать неприятельскую оборону с запада или с востока. Можно понастроить APC и высадить массированный десант на неприятельском берегу. Можно отправить один из ваших конструкторов вдоль восточного берега, построить бункер неподалеку от неприятельской базы и от него тянуть цепочку орудийных башен.

Самое главное, сломав неприятельскую оборону, вы должны добраться до "Источника силы" врага и с помощью Tug'a извлечь из него некий кристалл. Делается это просто, достаточно выбрать Tug и кликнуть на центральном сооружении вражеской базы.

Миссия тринадцатая. Payback

Планета: Ренд

Задачи:

1.Наблюдать за погрузкой лидера сционов на земной корабль

2.Быть внимательным

На самом деле вам придется заниматься совсем другими делами. Встреча лидера противников с генералом Брэдоком все равно не состоится, так как транспорт, подойдя к земному кораблю, погибнет, после чего вам придется серьезно повоевать.

В начале миссии повернитесь немного направо, так, чтобы смотреть между двумя неприятельскими зданиями, и ждите. Как только кончится кино о гибели корабля, жмите на газ и, ни на что не отвлекаясь, выруливайте с неприятельской базы. Не пытайтесь защитить Мэнсона или просто повоевать немного – вынесут вас мгновенно, слишком тут много врагов.



Как только станет доступно управление навигационными точками, возьмите пеленг на ресайкл и, не мешкая, летите к нему. Разворачивать базу нужно не в том месте, где вы увидите ресайкл, а значительно дальше, неподалеку от второй навигационной точки. Быстро занимайте источник биометалла, потом приступайте к строительству туреток, очень скоро они вам понадобятся.

Враг будет атаковать вас с двух направлений – с того, откуда вы сюда приехали, и из ущелья слева от базы. На первом направлении нужно сразу поставить две-три туретки, а при первой возможности – столько же орудийных башен. Учтите, отсюда будет появляться не только летающая техника, но и лучевые пушки.

Со второго направления вас будет атаковать только летающая техника, но и там нужно поставить парочку орудийных башен, для спокойствия. Лучше всего соорудить командный бункер возле второго источника биометалла и поставить башни чуть дальше.

Враг попытается атаковать вас и летающими мортирами, самое неприятное, что он будет устанавливать их на почти недоступных горных склонах. Обезопасить себя от этого оружия можно, расставив на большинстве ровных участков гор ваши туретки.

Обеспечив надежную оборону, можно переходить в наступление. Лучше всего вести его в том направлении, откуда вы прибыли. Дело в том, что только тут есть проход через лавовую реку, по которому можно провести тяжелую технику. Лучше всего действовать планомерно: выбив неприятеля с какого-то участка, возвести там бункер и парочку башен, отбить атаки, а потом двигаться дальше.

Наиболее полезны в этой миссии штурмовые танки (честно говоря, я вообще питаю слабость к этим неповоротливым, но таким мощным машинам). Ну а захватив два источника биометалла, вы вообще получите возможность строить все, что вздумается. Так что на конечном этапе операции можете экспериментировать. Последнее, что вам нужно сделать, – извлечь энергетический кристалл, такой же, как и в прошлой миссии.

Миссия четырнадцатая. Fanning the Fire

Планета: Ренд

Задачи:

1.Исследовать место падения корабля с неприятельским лидером

На словах просто, на деле весьма сложно. Кроме того, в этой миссии вас поджидает развилка, причем, выбрав какой-то один путь, вы не сможете по-

том повернуть на другой. Дело в том, что если вы потом переиграете зту миссию, выбрав в конце другой вариант решения, игра все равно выдаст в конце то продолжение, которое было в первый раз. Для того, чтобы попасть на второй путь, вам нужно пройти до конца первый. После зтого вам сообщат секретное имя, воспользовавшись которым можно перенестись сразу в пятнадцатую миссию за противоположную сторону.

Первым делом отдайте команду всем своим юнитам следовать за вами и поезжайте прямо туда, куда смотрите в начале миссии. Немного не доезжая второго источника биометалла, устанавливайте ресайкл и быстро производите два скавенджера. Первый тут же поставьте на дальний источник, а второй пусть сначала поездит и пособирает обломки. Дальше вам нужно как можно быстрее поставить бункер рядом с дальним зкстрактором, а возле него две орудийные башни. Пока вы зтим занимаетесь, отправьте танк (а лучше оба, пересев на разведчик) в навигационную точку – на всякий случай, иначе инопланетяне могут утащить своего лидера. Вообще-то, к этой миссии мы уже знаем, что зто не инопланетяне, а наши заблудившиеся родственники, но я уж буду называть их по старинке.

Теперь вам нужно построить третью орудийную башню, а потом лететь самолично к месту крушения. Полетав немного среди обломков, вы обнаружите неприятельский корабль, пытающийся что-то утащить. Это и есть сционский лидер, его нужно уронить на землю, а рядом поставить стражу (достаточно двух-трех туреток).

Ну что же, можно немного расслабиться. Займитесь постройкой всех необходимых зданий (а они вам тут доступны все, только нужно установить еще один зкстрактор), постройте три или четыре ракетных танка и парочку ремонтных машин. Теперь начинайте планомерно продвигаться по ущелью к третьему источнику биометалла (он находится налево от выхода из ущелья). Действовать следует так: два танка движутся, два их прикрывают. Можно построить и несколько простых танков для защиты ракетных.

После того, как вы поставите третий зкстрактор и надежно его защитите (то есть поставите рядом бункер и пару орудийных башен), можно строить бомбардировщик, и все станет просто. Посылаете вперед разведчик (или сами едете на разведку), обнаружив неприятельское здание, вызываете бомбардировщик.

Совсем забыл сказать, зачем мы все зто делаем. Tug может летать над полем лавы, но вот если он попытается затащить туда инопланетянина,



миссия на зтом и кончится – сгорит бедолага. Поэтому приходится расчищать окольный путь от места крушения корабля к вашей базе.

Как только Tug притащит пленного в ваше расположение, начнется что-то непонятное. Все юниты, как неприятельские, так и ваши прекратят огонь, а к вам подлетит инопланетянская машина, в которой сидит Шабаева (то есть, вам скажут, что она там сидит, сами вы ее не увидите). Людмила станет объяснять вам, что враги – вовсе не враги, а вот генерал Брздок – наоборот, враг всего человечества. Потом она предложит отдать неприятельского лидера и присоединиться к ней.

Решение за вами; скажу только, что кампанию за инопланетян я опишу в следующем номере журнала.

Миссия пятнадцатая.
A Traitor's Fate

Планета: Ренд
Задачи:
1.Уничтожить базу AAN
2.Уничтожить все силы AAN

Оказывается, Шабаева была права: генерал Брздок действительно свихнувшийся мятежник, и теперь вам придется воевать не только против сционов, но и против своих. В зтой миссии, например, против вас воюет майор Мзнсон.

Первая задача выполняется довольно легко; дайте команду всем своим юнитам сопровождать вас и идите по ущелью, отстреливая врагов. Только не отрывайтесь ни в коем случае от ремонтной машины – дело в том, что у вашего Walker'а знергии хватает только на пятнадцать выстрелов, поэтому приходится часто подзаряжаться.

С орудийными башнями предоставьте разбираться штурмовому танку, он расстреляет их с безопасного расстояния. После того, как уничтожите последнюю башню, не спешите громить саму базу. Сначала вам нужно из снайперской винтовки снять водителя неприятельской машины, стоящей в дальнем левом углу базы, зта машина вам вскорости очень пригодится.

Теперь вам нужно вернуться в точку старта, однако, как только вы подойдете к первой развилке ущелья, справа налетят весьма крупные неприятельские силы. Поэтому заранее пошлите туда оба своих юнита.

После того, как враг уничтожит вашего Walker'а (а уничтожит он его обязательно, слишком уж неравные силы), летите на какое-нибудь возвышенное место и оттуда обозревайте поле боя. Вам нужно запомнить, сколько врагов уцелело и где они расположились. Теперь можно возвращаться к оставленной машине и не спеша двигаться по ущелью. Неприятельские танки лучше всего отстреливать из снайперской винтовки, ну а со штурмовым танком, который стоит дальше по ущелью, можно разобраться, заняв место в одном из трофейных танков. На разрушенной базе, примерно там, где вы взяли машину, находятся ремонтные комплекты; не ленитесь возвращаться к ним в случае нужды.

Миссия шестнадцатая.

Планета: Коре
Задачи:
1.Создать базу на планете
2.Найти проход к центру планеты

Противник с первых же минут миссии начнет массированные атаки на ваши силы, так что действовать нужно стремительно. Первым делом скомандуйте ракетным танкам занять позицию слева от ресайкла (то есть,



от того места, где он стоит в начале миссии). После этого разверните ресайкл примерно там, где стоите вы. Отбив вместе с танками первую волну неприятеля, скомандуйте одному из скавенджеров собирать обломки, а два оставшихся отведите на восток и установите на источники биометалла.

Как только ресайкл развернется, начинайте строить туретки; вам их понадобится штук пять-шесть. Первые две поставьте напротив северного выхода из долины, а еще три против западного. Уцелевшие ракетные танки поставьте позади лини туреток, так, чтобы они могли поддерживать огнем обе группы.

Теперь нужно заняться строительством. Энергетические башни и командный бункер ставьте в восточной или южной стороны ресайкла, а с северной и западной начинайте возводить орудийные башни, причем вплотную друг к другу. Вам нужно построить не менее пяти башен – одну на углу базы и по две вдоль кромок. Только после этого можно слегка расслабиться, а я пока расскажу, что собой представляет карта миссии и что тут делать нужно.

Имеется несколько широких долин, соединенных сравнительно узкими проходами. Ваша база расположена в юго-восточной долине, а проход к сердцу планеты находится в противоположной северо-западной. Туда можно попасть двумя путями: через западный и через северный проходы. Если выбрать первый, придется пройти через две сильно укрепленные долины, а вот второй ведет прямо к цели, и препятствий вы почти не встретите. Правда, пройдя первым путем, вы уничтожите большую часть неприятельских сооружений и лишите врагов источников сырья. Поэтому в конце миссии будет несколько легче выполнить внезапно поставленную вам генералом Брздоком задачу. Однако всех врагов вам перебить вся равно не удастся; дело в том, что на карте есть три или четыре места, где неприятельские юниты совершенно жульническим образом появляются из ничего. Так что я опишу второй путь.

Укрепив как следует базу (для этого нужно построить еще по одной орудийной башне в каждой линии), постройте ремонтную яму, а потом – не менее двух ремонтных машин. Эти машины не позволят врагам уничтожить башни в ваше отсутствие. Потом нужно построить фабрику, арсенал, а больше ничего и не понадобится. Поскольку действовать мы будем кавалерийским наскоком, тяжелые машины не пригодятся, достаточно понаделать побольше обычных танков (штук десять-пятнадцать, можно и больше). Прежде чем покинуть базу, поставьте парочку туреток возле ваших экстракторов, неприятель любит присылать туда летающие пушки.

Теперь берите все танки и летите по северному проходу почти до самого конца, а потом сворачивайте на запад. На неприятельские туретки и другие юниты не отвлекайтесь, они вам не помеха. Примерно в центре северо-западной долины находится искомая шахта, но прежде чем лететь к ней, отведите десяток танков к южному выходу и поставьте по обе стороны от него.

Когда вы доберетесь до шахты и немного повертитесь на ней, Брздок сообщит, что нужно срочно уничтожить какой-то важный конвой. Однако не торопитесь лететь в указанное место, конвой сам приедет к вам. Ваши танки встретят его и как следует пощиплют. Ну а вам остается скомандовать уничтожить неприятельский транспорт или заняться этим самостоятельно.

Миссия семнадцатая.

Планета: Коре

Задачи:

1.Уничтожить центральный компьютер врагов

Действуете вы в одиночку, оставшиеся на поверхности войска ничем помочь не смогут, даже подбросить боеприпасы или ремонтный комплект внутрь планеты невозможно. Так что придется пользоваться трофеями. Противник тут представлен роботами с лучевым оружием, новым типом стационарных лучевых пушек, ну а в конце вас будут усиленно атаковать уже знакомые самонаводящиеся мины.

Роботы выносятся с двух-трех выстрелов из пушки, неподвижные орудия можно расстреливать с безопасного расстояния из мортиры, а с минами придется бороться всеми доступными средствами. Из некоторых роботов после гибели выскакивают универсальные энергетические ячейки, с помощью которых можно подремонтироваться и пополнить боезапас. Вот, пожалуй, и все тонкости; теперь расскажу о маршруте.

Поезжайте в правый проход, в конце которого будет обширное помещение – там вас поджидают роботы. В центре этого помещения находится энергетический туннель, удерживающий закрытым проход. Чтобы его открыть, нужно пострелять из пушки по самому лучу. После этого езжайте в левый проход и проделайте ту же операцию, это откроет вам дорогу дальше в глубь планеты.

В следующем помещении вас поджидает лучевая пушка и роботы; после их уничтожения нужно заглянуть в боковые проходы и уничтожить энергетические туннели. Проделав это еще раз в следующем помещении, вы, наконец, доберетесь до цели.

Здесь нужно развалить четыре источника лучей, поддерживающих висящую в центре штуковину. Задача была бы совсем простой, если бы не самонаводящиеся мины. Признаюсь честно, тут больше приходится полагаться на везение, чем на умение.

После уничтожения объекта последует команда вернуться к месту старта, и включится счетчик. У вас будет всего одна минута и сорок секунд, так что мешкать не следует. Некоторые проходы могут обвалиться при вашем появлении, поэтому следуйте строго по такому маршруту: из первого помещения езжайте в правый туннель, из второго в левый, а из третьего опять в правый. На попадающихся по пути врагов лучше не отвлекаться.

Как только вы подъедете достаточно близко к эвакуационному кораблю, миссия кончится, и вам покажут заключительное кино.

FINAL FANTASY VIII

Ясон: "Предложи полубогу достойное дело".
К/ф "Веселая хроника опасного путешествия"

Знакомство с игрой мы начнем, как и полагается, с главных действующих лиц.

Скволл Леонхарт
(Squall Leonhart)
Возраст: 17 лет
Рост: 177 см
День рождения: 23 августа
Оружие: Gunblade



Самый главный герой игры, Скволл поначалу представляет из себя молчаливого, замкнутого юношу. Будучи студентом весьма оригинального учебного заведения (згакой смеси школы магов, лагеря подготовки спецназа и типичного университета) Баламб-Гарден, он мало беспокоится о своих товарищах, и мало кто из них его понимает. В общем, одинокая и таинственная персона. Но, как и следовало ожидать, дело обстоит не совсем так, как представляется на первый взгляд...

Суператака: "Рендзокукен" – Скволл взмывает в воздух, нанося удары лезвием Ганблейда, и иногда заканчивает связку мощным добиванием, различающимся в зависимости от модели оружия. Сила атаки возрастает при точном нажатии клавиши "е" во время ударов.

Риноа Хартилли
(Rinoa Heartilly)
Возраст: 17 лет
Рост: 163 см
День рождения: 3 марта
Оружие: Wind Blaster



Главный женский персонаж восьмой "Фантазии". Совмещает ангельскую душу с натурой дьяволенка. Красавица и, как часто бывает в подобных случаях, капризна. Впервые встречается со Скволлом на праздничном балу в честь принятия того в ряды SeeD.

Суператака: "Совмещение" – Риноа вызывает Сан Анджело ди Рома, свою собаку, которая и нападает на врага. Новым трюкам псину можно выучить, регулярно читая журнал "Домашние животные" и заглядывая в окошко Special в меню Status для Риноа.

Зель Диихт
(Zell Dincht)
Возраст: 17 лет
Рост: 168 см
День рождения: 17 марта
Оружие: борцовские перчатки



Во всем старается походить на деда, известного военачальника. Недюжинные амбиции и рвение позволили Зелю поступить в Баламб-гарден в возрасте 13 лет. Однако, несмотря на желание стать серьезной и уважаемой фигурой, часто действует необдуманно, импульсивно и по-детски. Тем не менее, сразу подкупает своей жизнерадостностью.

Суператака: "Дуэль" – Зель демонстрирует свои навыки в искусстве рукопашного боя, применяя неблокируемые связки ударов (комбо). Все комбо выполняются нажатием определенных (указанных на экране) кнопок за определенное время. Новые приемы выучиваются из "Журнала бойца".

Квистис Трип
(Quistis Trepe)
Возраст: 18 лет
Рост: 172 см
День рождения: 4 октября
Оружие: кнут



Попавшая в Приют в возрасте 5 лет, в 10 поступившая в Баламб, а в 15 лет принятая в ряды SeeD, Квистис стала отличным наставником для Скволла и его одногруппников. Красавица. В отличие от Риноа, всегда серьезна и очень требовательна к себе.

Суператака: "Вражеские умения" – выучивает приемы противника и использует их в бою.

Ирвин Киннеас
(Irvine Kinneas)
Возраст: 17 лет
Рост: 185 см
День рождения: 24 ноября
Оружие: дробовик



Всегда уверенный в себе непревзойденный снайпер. Обожествляет свое учебное заведение, Гальбадия-Гарден, называет себя "стрелком номер один". Легко ко всему относится, юморной, не прочь пофлиртовать со всеми встречными существами женского пола. Типичный ковбой.

Суператака: "Стрельба" – естественно, Ирвин стреляет. Из целого арсенала разного оружия, используя большую коллекцию разнообразных боеприпасов, приобретенных в магазинах или отобранных у врагов. У каждого типа патронов свое действие.

Сельфи Тильмит
(Selphie Tilmitt)
Возраст: 17 лет
Рост: 157 см
День рождения: 16 июля
Оружие: нунчаки



Студентка Трабия-Гардена. Добра, исполнительна, но временами слишком наивна. Может запросто отвлечься от поставленной задачи. Красавица (в японских играх все создания женского пола красавицы, между нами говоря; за это, кстати, многие японские игры и любят).

Суператака: "Атака на выбор" – Сельфи позволяет заклинанию выбраться в случайном порядке за определенный промежуток времени.

Сейфер Алмази
(Seifer Almasy)
Возраст: 18 лет
Рост: 188 см
День рождения: 22 декабря
Оружие: Cross Sword



Самый проблематичный студент Баламб-гардена: силен, одарен, умен, хитер, но врожденная тяга к победе любой ценой (и не всегда честной) приводит к конфликтам с другими студентами и преподавательским составом академии. Считает Скволла первейшим соперником и чуть ли не смертельным врагом. По ходу игры нам предстоит часто с ним встречаться.

Суператака: "Симацусукэн" – расстреливает ошарашенного врага зелеными лучами из своего Cross Sword.



Фудзин
(Fujin)
Возраст: 17 лет
Рост: неизвестен
День рождения: неизвестен
Оружие: сюрикен

По большей части молчит. Считает Серфера человеком номер один среди всех учащихся Баламб-Гардена (зря, потому что мы его всегда будем побеждать). Не лишена чувства юмора, что выясняется ближе к концу игры.

Райдзин
(Raijin)
Возраст: 18 лет
Рост: неизвестен
День рождения: неизвестен
Оружие: шест

Прямая противоположность Фудзин: громкий веселый балагур. Как и напарница, работает в школьном комитете под началом Сейфера. Его мы тоже будем всегда побеждать.

Лагуна Луар
(Laguna Loire)
Возраст: 27 лет
Рост: 181 см
День рождения: 1 марта
Оружие: пулемет

Лагуна – один из трех персонажей, повоевать за которых нам придется... во сне. Подробности объяснять не будем, сами все поймете по ходу дела.

Человек с обостренным чувством справедливости, Лагуна считает своим призванием защиту слабых. Бывший солдат, ныне работает журналистом в "Тимберских маньяках". Неисправимый оптимист, душа любой компании.

Суператака: "Десперадо" – Лагуна бросает во врага гранату, попрыгивает вверх, поливая несчастную жертву огнем из всех стволов, и тут граната взрывается...

Вард Зарбак
(Ward Zarback)
Возраст: 25 лет
Рост: 217 см
День рождения: 25 февраля
Оружие: гарпун

Второй персонаж, появляющийся во снах.

На лице носит шрам (похоже, в FFVIII это модно), а в руках – огромный тяжелый гарпун. Выглядит весьма комично, а бегает – полный прикол.

Суператака: "Все в бункер" – Вард подбрасывает в воздух свой гарпунище, прыгает за ним, ловит и приземляется с оружием в руках на головы бедных противников.

Кирос Сигал
(Kiros Seagul)
Возраст: 23 года
Рост: 191 см
День рождения: 6 июля
Оружие: два кинжала

Третий персонаж, появляющийся во снах.

Как и компаньоны, Лагуна и Вард, Кирос служит в гальбадианской армии. Души в друзьях не чает.

Суператака: "Кровавая боль" – за считанные доли секунды наносит оппоненту семь или восемь порезов своим оружием. Иногда добавляется Критический удар.

Эдея
(Edea)
Возраст: неизвестен
Рост: неизвестен
День рождения: неизвестен

По слухам, эта ведьма не приносит ничего, кроме неприятностей. Рассказывают, что именно Эдея стоит за планами мирового господства, вынашиваемыми в Гальбадии. Разумеется, тут все не так просто, но рассказывать мы вам пока ничего не будем.

Снд Крамер
(Cid Kramer)
Возраст: неизвестен
Рост: неизвестен
День рождения: неизвестен

В каждой игре из серии Final Fantasy присутствует персонаж с таким именем. На этот раз Сидом зовут самого директора Баламб-Гардена! Он любим как студентами, так и преподавателями. В отличие от предыдущих Сидов, совершенно не умеет обращаться с техникой.

Прохождение игры

Примечание: иногда по ходу игры вам будет предложено делать выбор, от которого теоретически может зависеть какое-то событие дальше по ходу развития сюжета. Наиболее выгодные варианты развития ситуации отмечены по тексту звездочкой (*). Плюс к этому, в "опционные события", время от времени появляющиеся на вашем пути, действительно совсем не обязательно ввязываться, это, так сказать, побочные ветви истории.

Помните: большая часть разговоров в игре обязательна, т.е. происходит автоматически, когда герои оказываются в том или ином месте. От вас в таких случаях требуется только нажимать "X". Если ваш герой никак не может покинуть данную локацию (выйти из комнаты, переместиться на другой экран и т.д.), это значит, что вам необходимо поговорить с каким-то NPC, стоящим поблизости.

Итак, начинаем!

Диск 1

Баламб-Гарден

Посмотрев заставку, в которой показан тренировочный матч между Скволлом и Сейфером, превращающийся в дуэль, где оба соперника получают ранения, вы вступаете в игру.

Скволл просыпается в лазарете, доктор Кадоваки осведомляется, хорошо ли он себя чувствует. Варианты ответов:

- Да... *
- Лоб болит...

Доктор Кадоваки отправляется уведомить о пробуждении Скволла его наставницу. После заставки, знакомящей нас с Квистис, ученик и наставница отправятся в класс, где и будет объявлено об экзаменах на вступление в SeeD, проходящих позже в этот же день. По окончании занятий Квистис напомнит Скволлу, что ему еще надо посетить Огненную Пещеру. Нелишним, кстати, будет проверить встроенный в парту компьютерный терминал. Там можно найти следующие опции:

1. Обучающий режим
2. Простейшие правила
3. О Гардене
4. Послание из Гардена
5. Площадь Гардена
6. Комитет школьного фестиваля (пока недоступно)

Изучив компьютер, вы получите двух первых Хранителей (или GF – от "Guardian Forces"), Шиву (Shiva) и Кецалькоатля (Quezacotl).

Выйдя из класса, в коридоре Скволл столкнется с Сельфи, недавно переведенной из Трабия-Гардена:

- Ты в порядке?*
- ...

Девушка спрашивает, не согласится ли Скволл показать ей Гарден.

- Конечно. *
- Я, типа, немного занят...

Отправляйтесь в сторону лифта, но прежде чем спуститься вниз, переговорите с мужичком, он передаст Скволлу первый набор игральных карт. Теперь со многими встречными-поперечными можно сыграть в карточную игру (обратитесь к ним посредством клавиши "A"). Приведите Сельфи к карте Гардена, большому щиту на южной стороне первого этажа. Вот что на нем изображено:

Общежитие

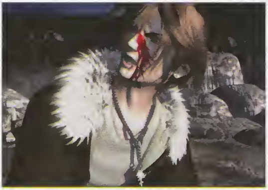
Кафетерий　　Автостоянка

Кампус　　Лифты　　Тренировочный центр

Лазарет　　Библиотека

Главный вход

Побегайте по Гардену, осваиваясь. В общаге можно отдохнуть и сохранить игру, в кафе вам точно попадется Сейфер в компании Фудзина и Райдзина, доктор Кадоваки не откажется сыграть в карты, а в библиотеке можно пополнить магию "Эсуна" и заполучить первый экземпляр журнала "Фанат оккультизма" (вторая полка слева на заднем плане). В Тренировочном центре вам делать пока нечего, поэтому, покончив с праздношатанием, отправляйтесь к Главному входу, где к вам присоединится Квистис.



Область Баламб

Примечание: сразу же экипируйте Хранителей и ни за что не убегайте с поля боя.

Квистис приведет вас к Огненной пещере, это на востоке от Гардена, за лесом. На вопрос о том, за сколько времени вы справитесь с заданием (10, 20, 30 или 40 минут), советую для начала ответить, что за 30. Накопите побольше ледяной магии, ее легко вытягивать из Glacier Eye (голубых летающих медуз, обитающих в северных скалах) или из Фокарорус, живущих на баламбском побережье.

Огненная Пещера

Не такое уж трудное местечко, но из-за постоянно нападающих врагов есть риск не уложиться в выбранный промежуток времени. Путь раз-



Quezacotl

Атака: "Thunder Storm" (наносит удар магией Thunder)
Начинает с уровня опытности (Level) 1 и имеет 300 HP
Родная стихия: Thunder

Рост характеристик

Уровень	HP	Сила атаки
1	300	275
10	754	572
20	1266	902
30	1786	1232
40	2314	1562
50	2850	1892
60	3394	2222
70	3949	2552
80	4506	2882
90	5074	3212
100	5650	3542

Способности

Способность	Требуется AP	Далее можно изучать
HP-J	50	-
Vit-J	50	Elem-Def-J
Mag-J	Есть изначально	-
Elem-Atk-J	160	-
Elem-Def-J	100	Elem-Defx2
Elem-Defx2	130	-
Magic	Есть изначально	-
GF	Есть изначально	-
Draw	Есть изначально	-
Item	Есть изначально	-
Card	40	Card Mod
Mag+20%	60	Mag+40%, Elem-Atk-J
Mag+40%	120	-
SumMag+10%	40	SumMag+20%
SumMag+20%	70	SumMag+30%
SumMag+30%	140	-
GFHP+10%	40	GFHP+20%
GFHP+20%	70	-
Boost	10	-
T	Mag-RF 30	Mid Mag-RF
Mid	Mag-RF 60	-
Card	Mod 80	-

Важнейшие способности: HP-J, Card и Card Mod.

Первая способность позволяет значительно увеличить HP персонажа (к этой способности надо привязывать самую сильную из имеющихся магий).

Вторая способность позволяет во время боя превращать противника в карты (предварительно необходимо выбрать ее в меню "Ability"). Учтите, что вам придется сначала несколько потрепать противника, снизив его HP примерно на две трети. Способность Card не действует на боссов!

Card Mod позволит вам превращать имеющиеся у вас карты в полезные предметы. Чем ценнее карта, тем полезнее получающийся из нее предмет.

HP-J позволит увеличить "жизнь" персонажа, привязав к параметру HP сильную магию (например, Quake).



Shiva

Атака: "Diamond Dust" (наносит удар магией Ice/Water)
Начинает с уровня опытности (Level) 1 и имеет 298 HP
Родная стихия: Ice
Один из самых быстро вызываемых GF в игре

Рост характеристик

Уровень	HP	Сила атаки
1	298	263
10	734	564
20	1226	897
30	1726	1230
40	2234	1564
50	2750	1897
60	3274	2230
70	3806	2563
80	4346	2897
90	4894	3230
100	5450	3563

Способности

Способность	Требуется AP	Далее можно изучать
Str-J	50	Elem-Atk-J
Vit-J	50	Vit+20%
Spr-J	Есть изначально	-
Elem-Atk-J	160	-
Elem-Def-J	100	Elem-Defx2
Magic	Есть изначально	-
GF	Есть изначально	-
Draw	Есть изначально	-
Item	Есть изначально	-
Doom	60	(появляется по достижении 10-го уровня)
Vit+20%	60	Vit+40%
Vit+40%	120	-
Spr+20%	60	Spr+40%, Elem-Def-J
Spr+40%	120	-
SumMag+10%	40	SumMag+20%
SumMag+20%	70	SumMag+30%
SumMag+30%	140	-
GFHP+10%	40	GFHP+20%
GFHP+20%	70	-
Boost	10	-
I Mag-RF	30	-

Важнейшие способности: Str-J, Doom и I Mag-RF.

Str-J позволяет увеличивать силу физической атаки персонажа и его Limit Break.

Doom насылает проклятие на противника. Включается секундомер, и по истечении указанного времени (оно отображается в виде красных цифр) враг умирает. Действует на любого врага, кроме боссов. На первых порах зта способность очень хорошо зарекомендовала себя в борьбе против T-Rex'ов.

I Mag-RF позволит вам превращать некоторые предметы в магию Ice/Water.

ветвляется всего два раза, на первой развилке сходите вправо, чтобы заполучить несколько единиц огненной магии, и второй раз сворачивайте тоже направо. В конце пути вы встретите Ифрита.

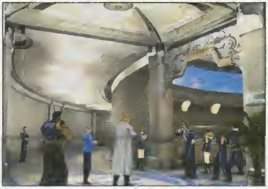
Босс-Хранитель: Ифрит
HP: 1,068
Слабость: ледяная магия (Ice)
Не боится: огненной магии (Fire)
Можно вытянуть: Fire (2), Cure, Libra (Sense)

Будучи огненным существом, он слаб в борьбе с противоположной стихией, водой, во всех ее проявлениях. Вызывайте Шиву и проводите ледяные заклятья, но не забывайте лечиться при необходимости.

Заполучив Ифрита, экипируйте его и возвращайтесь. Можете заняться выбиванием из встречающихся на пути Бомб полезных карт или, применив способность Card Кецалькоатля, попревращать их самих в карты.

Выйдя из пещеры, займитесь планомерной прокачкой персонажей и GF. Бегайте по лесу и истребляйте гусениц, выкачивая (Draw) из них ле-





чебную магию. Учтите, что в лесу вам время от времени будут попадаться T-Rex'ы. Впрочем, пока они не особо круты, зато прикончив, их вы сможете получить много XP, 10 AP и "Кости Динозавра" (из которых потом можно делать сильную магию Quake).

Остерегайтесь Biting Bugs (синих мух), которые могут проводить атаку Needle, отравляющую ваших героев. Дело в том, что отравление не проходит по окончании боя, его надо лечить либо магией Esuna, либо лекарствами. Поскольку и того, и другого у вас пока очень мало, рекомендуется почаще сохраняться.

Если хотите быстро разучить способности своих GF, бродите вдоль морского берега и воюйте с сухопутными акулами (красными рыбками). Против них отлично действует атака Кецалькоатля, а после победы вы получаете по 6 AP.

Баламб-Гарден

Время сдавать экзамен в SeeD. Зайдя в комнату Скволла в общежитии, переоденьтесь в школьную форму. Во внутреннем дворике вас определят в команду с Зелем и Сейфером. Двигайте на стоянку.

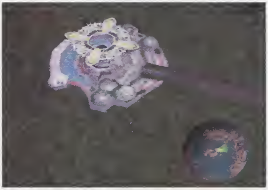
Баламб-Сити

Примечание: во время поездки на автомобиле враги вас не атакуют.

Доедьте до причала (если есть лишние деньги – закупитесь в городе лекарствами) и забирайтесь в штурмовой катер. Ксу (Xu) проведет брифинг, из которого станет ясно, что перед кадетами Гардена стоит задача освободить городок Доллет, оккупированный войсками вражеской Гальбадии. Команда В (то бишь, вы) должна

очистить от неприятеля подходы к центральной площади Доллета. Сейфер прикажет вам проверить ситуацию с наружной палубы:

- ...Так точно. *
- Нет уж.



Доллет

Примечание: не общайтесь с членами Команд А и С, кроме Сельфи.

После того, как катеры вылетают на берег, люки открываются, и Сейфер выводит команду на сушу. Квистис, остающаяся на катере, напоминает о необходимости разумно экипировать Хранителей. К Скволлу присоединяются Зель (8 уровень) и Сейфер (9 уровень).

Разбирайтесь с вражескими солдатами, пробираясь к центру городка. Проводите обычные атаки (лечебная магия понадобится вам позже), используйте функцию "критического удара" скволловского Ганблейда и сейферского Cross Sword (точно в момент удара жмите R1). Если же Сейфера выведут из боя (его HP понизится до нуля), не лечите его. Все равно потом он станет вашим врагом, так зачем его прокачивать? Кроме того, он особенно вам и не нужен, при условии, что вы как следует прокачали Скволла.

На площади последуйте приказу Сейфера и добейте солдат на аллее в верхнем правом углу. Далее идите через мост, начинайте взбираться в гору, миновав раненых гальбадианских солдат (гадина Hedge Viper боится льда, разбирайтесь с ней Шивой). У станции связи вы встретитесь с Сельфи, заменяющей унесшегося вперед Сейфера. Спрыгивайте со скалы.

Опционное событие: из Хауризаадос (такие серые существа с розовым брюшком) можно выбить детали для улучшения вашего оружия.

Попав внутрь коммуникакционной башни, полечитесь, вытяните магию Blind из источника и поднимайтесь на лифте наверх (не забудьте перед этим сохранить игру!).

Мини-боссы: Биггс и Видж
HP: варьируется
Слабость: Poison
Можно вытянуть (Биггс): Fire, Bolt, Ice, Esuna

Рекомендуется с этими парнями вообще не драться, а только вытягивать из них очень ценную магию Esuna (восстанавливает Status) и прочие заклинания. Через некоторое время их автоматически раскидает в стороны ваш новый противник.

Босс: Эльвиоль
HP: 3,523
Не боится: Poison



Ifrit

Атака: "Hell Fire" (бомбардирует противника метеоритом)
Начинает с уровня опытности (Level) 1 и имеет 305 HP.
Родная стихия: Fire

Учтите, что этого GF не надо давать тому герою, у которого есть Шива. Дело в том, что Ифрит и Шива представляют две противоположные стихии, поэтому, вызывая одного из них, вы тем самым снижаете совместимость с другим.

Рост характеристик

Уровень	HP	Сила атаки
1	305	298
10	804	607
20	1366	950
30	1936	1293
40	2514	1636
50	3100	1980
60	3694	2323
70	4296	2666
80	4906	3009
90	5524	3352
100	6150	3695

Способности

Способность	Требуется AP	Дальше можно изучать
HP-J	50	-
Str-J	Есть изначально	-
Elem-Atk-J	Есть изначально	-
Elem-Def-J	100	Elem-Defx2
Elem-Defx2	130	-
Magic	Есть изначально	-
GF	Есть изначально	-
Draw	Есть изначально	-
Item	Есть изначально	-
Mad Rush	60	(появляется по достижении 10-го уровня)
Str+20%	60	Str+40%
Str+40%	120	Str Bonus
Str Bonus100	-	
SumMag+10%	40	SumMag+20%
SumMag+20%	70	SumMag+30%
SumMag+30%	140	-
GFHP+10%	40	GPHP+20%
GFHP+20%	70	GPHP+30%
GFHP+30%	140	-
Boost	10	-
F Mag-RF	30	-
Ammo-RF	30	(появляется по достижении 10-го уровня)

Важнейшие способности: Ammo-RF, F Mag-RF, Str+40%, Str Bonus, HP-J, Str-J.

Способность Ammo Refine станет нужна вам потом, когда к группе присоединится Игрвин (ближе к концу первого диска). Вы сможете делать из некоторых предметов патроны для его дробовика.

F Mag-RF позволяет превращать предметы в магию Огня.

Способности Str+40%, Str Bonus и Str-J позволят ОЧЕНЬ сильно увеличить мощь физической атаки персонажа.

Про HP-J мы уже говорили, когда рассматривали способности Кецалькоатля.

Команда Mad Rush применяется во время боя. Ифрит кастует на группу заклинания Berserk, Protect и Haste. На наш взгляд, не очень полезная команда.



Siren

Атака: "Silent Voice" (подробнее о ней ниже)
Начинает с уровня опытности (Level) 3 и имеет 391 HP.
Родная стихия: нет

Атака Сирены – слабый удар Poison плюс лишение противника возможности применять магию. Иногда зто очень сильно помогает. Действует на всех противников, кроме боссов. Учтите, что специальные атаки монстров (типа "Гипер-волн" лесных гусениц) не являются магией, и от них Silent Voice вас не спасет.

Рост характеристик

Уровень	HP	Сила атаки
3	391	223
10	724	393
20	1206	634
30	1696	875
40	2194	1115
50	2700	1356
60	3214	1596
70	3736	1837
80	4266	2078
90	4804	2318
100	5350	2559

Способности

Способность	Требуется AP	Дальше можно изучать
Mag-J	Есть изначально	-
ST-Atk-J	Есть изначально	-
ST-Def-J	Есть изначально	-
ST-Def-Jx2	100	-
Magic	Есть изначально	-
GF	Есть изначально	-
Draw	Есть изначально	-
Item	Есть изначально	-
Treatment	100	(появляется по достижении 12-го уровня)
Mag+20%	60	Mag+40%
Mag+40%	120	Mag Bonus
Mag Bonus	100	-
Move-Find	40	-
SumMag+10%	40	SumMag+20%
SumMag+20%	70	SumMag+30%
SumMag+30%	140	-
GFHP+10%	40	GFHP+20%
GFHP+20%	70	-
Boost	10	-
L Mag-RF	30	-
ST Med-RF	30	-
Tool-RF	30	-

Важнейшие способности: Treatment, Mag+40%, Mag Bonus, L Mag-RF, ST Med-RF, Tool-RF, Move-Find и ST-Atk-J.

Способность Treatment позволяет лечить вредные состояния (отравление и проч.). Заменяет магию Esuna.

Mag+40% значительно поднимает мощь используемых персонажем заклинаний, а Mag Bonus увеличивает параметр Magic на единицу при увеличении уровня опыта персонажа.

L Mag-RF позволяет делать из предметов магию, восстанавливающую HP.

ST Med-RF позволяет делать из предметов магию, лечащую вредное состояние.

Tool-RF позволяет делать кое-какие полезные вещички (предметы).

Способность Move-Find поможет вам впоследствии отыскивать невидимые Save Points и Draw Points (особенно пригодится на третьем и четвертом дисках).

ST-Atk-J даст вам возможность привязать к физической атаке магию, изменяющую статус противника. Например, если привязать магию Sleep, то, нанося удар своим Gunblade'ом, Скволл может усыпить врага.

Можно вытянуть: Bolt (2), Cure (2), Double, Siren

Вот этот фрукт надо мочить всем, что есть под рукой. Пусть в дело идут Хранители, магия и предметы. Не стоит забывать и о поддержании собственного здоровья на достойном уровне. Из Эльвиоля необходимо вытянуть нового Хранителя – Сирену. Опасайтесь "Штормового дыхания", снимающего по 70+ HP. После смерти пакостник оставит недочитанный мартовский выпуск журнала "Оружие".

После небольшой сцены садитесь в лифт и уезжайте. Биггс из последних сил активирует управление шагающим боевым роботом и направляет его по вашим следам.







Мини-босс: X-ATM092
HP: 5,872
Слабость: Lightning
Не боится: Poison
Можно вытянуть: Fire (2), Ice (2), Cure (2), Protect

Бейте его Bolt-ом, а потом обычными атаками. Если все делать быстро, "паук" завалится на спину, не успев провести атаку "Лучевая бомба". Как

только это произойдет, убегайте с поля боя, зажав "Z" и "C". Не рекомендуется использовать Кецалькоатля – птица-змея сильна, но уж больно долго длится заклинание. Чтобы временно завалить робота, обычно требуется отнять у него примерно 1500 HP. Победить его окончательно можно при второй встрече, но либо если Скволл и Зель находятся в критическом состоянии ("отчаянные" атаки наращиваются быстрее) и Сельфи полностью совместима с Кецалькоатлем, либо если Скволл и Шива уж больно сильно прокачены (например, Скволл с уровнем 73, а Шива – с уровнем 60). Однако побеждать супостата не рекомендуется, т.к. в этом случае вы пропустите отличный мультик.

Отступайте по городским улицам, избегая схваток с X-ATM092. Первый раз он попробует напасть на том месте, где Сельфи сверзилась со скалы (держите клавишу "влево"), на следующем экране идите медленно, иначе снова попадете в драку. На мосту добегите до четвертого по счету фонаря ("паук" через вас перепрыгнет), пододвиньтесь к фонарю слева (X-ATM092 снова прыгнет), бегите от него вправо. На следующем экране доберитесь до собаки и быстро нажмите "X", чтобы она освободила дорогу. В конце улочки, ведущей на пляж, игра переключается в режим видеоролика, из которого вы узнаете, зачем Квистис оставалась на катере у Очень Большого Пулемета. Кстати, если на этой улочке заскочить в бар, откуда ретировались члены Команды C, робот убежит, и вы не только пропустите классную заставку, но еще и понизите свой ранг в SeeD. Так-то.

Баламб-Сити

Ознакомьтесь с местной портовой жизнью, заработайте парочку уровней и возвращайтесь в Баламб-Гарден.

Опционные события: из Biting Bugs (синих мух) выбиваются магические камни, а Кедачикус (гусеницы в баламбских лесах) расстанутся в вашу пользу со Spider's Webs, которые позволят Квистис выучить атаку "Гипер-волны". В Баламб-отеле и у Зеля дома вам попадутся два выпуска "Тимберских маньяков", описывающих приключения пока малознакомого нам Лагуны Луара. Все выпуски "Маньяков" можно почитать, зайдя на домашнюю страничку Комитета школьного фестиваля в компьютерной сети Гардена.

Баламб-Гарден

Сид спросит у вас, как прошла битва:

- Все было здорово.*
- Перепугался до смерти.
- ... ничего особенного.

Пройдите чуть направо, где Сейфера распекают за пренебрежительное отношение к подчиненным. По общей связи передадут, что всем участникам сегодняшних боевых действий следует собраться на втором этаже. Добравшись туда, переговорите с каждым встречным, и когда Скволл уже вознамерится уходить, появятся учителя, оглашающие результаты экзамена. Скволла, Зеля, Сельфи, и еще одну девушку, Ниду, объявляют официально зачисленными в ряды SeeD. Перед официальной церемонией приема переоденьтесь в новую черную форму. После речи Сида подойдите к нему, получите ваш "Боевой табель", в котором фиксируется количество проведенных схваток и побегов с поля боя (для этого войдите в меню, далее в Tutorial, оттуда – в Information и,наконец, в Battle Report).



Система получения ранга в SeeD:

Дисциплина: передвижение – сразитесь с X-ATM092 один раз, достигните берег Доллета за 5 минут. Не забегайте в кафе.

Дисциплина: рассудительность – пройдите Огненную Пещеру за 30 минут при 8 или 9 уровне у Скволла.

Дисциплина: храбрость – одержите 60 побед над врагами.

Дисциплина: стойкость – ни разу не убегайте с поля боя (кроме первой схватки с шагающим роботом).

Дисциплина: поведение – не общайтесь с Командами A и C, не пользуйтесь коротким путем к башне связи, достигните башню меньше, чем за 18 минут, и спасите собаку от X-ATM092.

Если вы следовали всем приведенным ранее инструкциям, то получите 8-й ранг в SeeD. 10-й ранг присуждается при победе над X-ATM092 (но тогда вы бы не увидели мультика). Теперь вам станут доступны и тесты SeeD в главном меню; Скволл должен быть как минимум 30-го уровня, чтобы получить доступ ко всем 30-ти спискам вопросов. Правильные ответы на список вопросов повышают ваш ранг на единицу.





На праздничном обеде и балу, устроенном в честь приема новых курсантов в SeeD, Скволлу впервые встретится Риноа. После танца с ней Квистис попросит вас встретиться с Риноа у Тренировочного центра. Переоденьтесь в свою обычную гражданскую одежду и отправляйтесь туда.

Тренировочный центр

Вам предстоит пройти относительно короткий лабиринт, но и враги тут достаточно неслабые. Впрочем, частенько с врагами можно и вовсе не драться, если в самом начале лабиринта зайти в ворота слева. Учтите, что иногда этот трюк не срабатывает и драться все равно придется. Если от растений-мутантов избавиться просто, то от Ти-Рекса (встречается, как правило, на узеньком мосту, переброшенном через речку) лучше пока убегать (победив его, получите "кости динозавра", из них вырабатывается магия Quake). Так или иначе, сохраните игру, когда получите такую возможность, и двигайте в сторону ближайшей двери.

Опционное событие: Ти-Рекса забить можно, для этого потребуется магия Blind, выкачанная из источника в Доллете. Засадите ей по динозавру, продолжите обработку Ice-ом и Шивой. Из растительных врагов добывается куча предметов, восстанавливающих статус персонажей, они изрядно пригодятся вам далее по ходу игры.

Квистис откроет вам душу, расскажет, что ее понизили из-за слишком мягкого отношения к подчиненным. Скволл, однако, поведет себя совершенно хамским образом и не проявит ни капельки участия. Сохранитесь, идите к выходу. Там вам встретится загадочная девушка, атакуемая летучим чудовищем.

Босс: Гранальдо
HP: 1,538
Слабость: Wind
Можно вытянуть: Sleepel, Shell, Blind

Боссы: Ральд (3 шт.)
HP: 223
Можно вытянуть: Fire, Bolt, Protect

Гадину окружают мелкие созданьица, легко сносимые ударом Хранителя в самом начале. Повытягивайте из Гранальдо побольше магии, а затем прикончите несчастного. Удивительно слабый босс при условии, что его потомство сметено сразу.

Баламб-Гарден

Идите в общежитие. По дороге вам встретится Зель и похвалится, что получил отдельную комнату. Отдохните, начните утро со апрельского номера "Оружия" (лежит на столе). Сид проведет брифинг по первому заданию, в котором вы выступаете в роли полноценных членов SeeD, и даст вам "магическую лампу" (для этого с ним надо заговорить повторно). В теории вам следует отправляться в город, но раз лампа у вас уже есть, сохранитесь и используйте ее, чтобы получить в свое распоряжение вырвавшегося Хранителя.

Босс-Хранитель: Диаблос
HP: варьируется от 8 000 до 80 000
Слабость: Wind
Можно вытянуть: Cure, Gravite (Demi)

При неосторожности можно хорошенько получить по ушам, так что все время помните о том, что необходимо лечиться как можно чаще. В самом начале битвы вытягивайте из Диаблоса Gravite (последнее заклинание в списке) и используйте против него же. Libra позволит вам оценивать вражеский уровень HP в ходе боя. Понизив этот уровень до нескольких сотен очков, завершите дело вызовом сильного Хранителя. Диаблос, в свою очередь, пользуется четырьмя видами атак: проводит чисто физические атаки (снимает за раз по 250 HP), кастует Gravite (просто лечитесь через ход), насылает Gravite на всю команду (тут поможет Cure), а если чувствует себя хорошо, то и повторяет сильное заклинание два раза подряд.

Есть и другой способ победить Диаблоса. Прибегать к нему нужно в том случае, если у вас прокачанные персонажи. Дело в том, что количество HP Дьяблоса и сила его атак зависит от уровня героев. К примеру, атакуя Скволла с уровнем 70 и Зеля с Сельфи (у обоих был 24 уровень), Дьяблос имел 28 000 + HP. Для победы при таком раскладе вам придется как следует подготовится. Прокачайте одному персонажу параметр Magic (это не обязательно, но желательно), чтобы он быстро лечил остальных, и дайте ему Ифрита или Сирену, т.к. они – самые слабые GF в борьбе с Диаблосом. Далее полностью вылечите всех членов отряда, сохранитесь и используйте лампу.



Как только Дьяблос явит себя миру, пусть два героя, у которых есть Шива и Кецалькоатль, вызывают GF. Третий персонаж пускай ничего не делает. Фокус вот в чем: Дьяблос атакует прежде всего тех, кто атакует его. Пусть ваши два главных парня молотят его GF, активно используя Boost, а третий их лечит.

Воровать магию у Дьяблоса в данном случае не стоит – это малоэффективно. Рассчитывайте на своих GF и постоянно лечите героев.

Кстати, атака Сирены Silent Voice на Дьяблоса не действует. А вот если вы вытянули из Гранальдо (летающий босс, с которым вы познакомились на территории тренировочного комплекса) магию Shell, обязательно наложите ее на персонажей. Здорово помогает.

Победив Дьяблоса, вы получите его как нового GF, а также разживетесь его картой.

Заполучив Диаблоса, не спешите идти в Баламб-Сити, а побродите по берегу моря (не забудьте, что за сухопутных акул дают 6AP) и разучите своими GF как можно больше (желательно – все) способности. У Дьяблоса в первую очередь выучите Mug, HP-J, HP 80%, Enc-None.

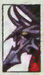
Баламб-Сити

Потратьтесь на билет (3000 гиль) и садитесь в поезд. Поговорите со своими напарниками. Пройдя через дверь, следуйте за Зелем в ваше купе. Там он подберет валявшийся на диване выпуск "Домашних животных". На его вопрос ответьте: "Not too much", и он расскажет о Тимбере, маленьком государстве, захваченном Гальбадией 18 лет назад.



Сон, часть 1: Восточный Лес

Во сне вы впервые перенесетесь в прошлое и окажетесь "в шкуре" трех новых персонажей (Варда, Кироса и Лагуны), которые наследуют характеристики вашей предыдущей команды, так что полечите раненых, если необходимо. Путешествие через джунгли будет на редкость прямолинейным. По поваленному дереву переберитесь на другой берег ручья, затем заберитесь в броневик.



Diablos

Атака: "Dark Messenger" (подробнее о ней ниже)
Начинает с уровня опытности (Level) 9 и имеет 730 HP
Родная стихия: нет
Один из самых ценных GF в игре. Поначалу выглядит слабовато, но потом... Потом зто будет ураган!

Немного об атаке Дьяблоса. Процент HP, отбираемых ею у врага, равен текущему уровню опытности Дьяблоса. Т.е. на уровне 9 (начальном) Дьяблос будет забирать у врага всего 9% HP, а на уровне 100 – все 100% или, если враг уж больно живуч, максимально возможное количество HP, равное 9999.

Очень немногие боссы в игре имеют иммунитет к атаке Дьяблоса. Все прочие создания – нет.

Помните, у Дьяблоса нет способности Boost.

Рост характеристик

Уровень	HP	Сила атаки
9	730	9% от максимального значения HP противника
10	784	10% от максимального значения HP противника
20	1326	20% от максимального значения HP противника
30	1876	30% от максимального значения HP противника
40	2434	40% от максимального значения HP противника
50	3000	50% от максимального значения HP противника
60	3574	60% от максимального значения HP противника
70	4156	70% от максимального значения HP противника
80	4746	80% от максимального значения HP противника
90	5344	90% от максимального значения HP противника
100	5950	100% от максимального значения HP противника

Способности

Способность	Требуется AP	Дальше можно изучать
HP-J	50	HP+20%
Mag-J	Есть изначально	-
Hit-J	120	-
Abilityx3	Есть изначально	-
Magic	Есть изначально	-
GF	Есть изначально	-
Draw	Есть изначально	-
Item	Есть изначально	-
Darkside	100	-
HP+20%	60	HP+40%
HP+40%	120	HP+80%
HP+80%	240	-
Mag+20%	60	Mag+40%
Mag+40%	120	-
Mug	200	-
Enc-Half	30	Enc-None
Enc-None	100	-
GFHP+10%	40	GFHP+20%
GFHP+20%	70	GFHP+30%
GFHP+30%	140	-
Time Mag-RF	30	-
ST Mag-RF	30	-

Важнейшие способности: Mug, HP+80%, Enc-None, Abilityx3, HP-J, Hit-J, Time Mag-RF, ST Mag-RF.

Mug – одна из самых нужных способностей в игре. Во время боя позволяет одновременно проводить физическую атаку и воровать у противника ценные вещи. Причем частенько Mug является единственным способом заполучить зти вещи, т.к. после победы над врагом вам далеко не всегда дадут поживиться его шмотками. Срабатывает Mug не всегда. Если украсть с первого раза не удалось, повторите.

Способность Abilityx3 тоже очень полезна. Позволяет дать своему персонажу не две, а три способности GF.

Darkside – специальная команда, применяется во время боя. Физическая атака наносит одному противнику тройное ранение, но ваш персонаж при этом теряет 1/10 своего HP.

HP-J и HP+80% превращают вашего персонажа в настоящий танк, особенно если привязать к параметру HP сильную магию. Скволл 70-го уровня при помощи зтих способностей уже вполне может иметь максимальное количество жизни – 9999 HP. И это уже на первом диске!

Enc-None – если вы дадите любому герою эту способность, то не будете встречать случайных противников во время странствий по миру. С одной стороны, это плохо, т.к. у вас не получится быстро прокачать свою команду. Однако, с другой стороны, это, наоборот, очень хорошо, т.к. частенько постоянные драки с противниками в городах, где нельзя сохраняться, просто бесят.

Гальбадия: город Делинг

Закончив с парковкой, двигайтесь на юго-восток. На северо-востоке расположена арка. Если войти в дверь справа от машины и далее спуститься по лестнице вниз, то найдете Save Point. Больше там пока делать нечего. Ваша цель – отель "Гальбадия". Дойдя туда, сохранитесь и спуститесь по правой лестнице. В разговоре с официанткой, уговаривающей Лагуну занять свое место:

- Да я просто так тут околачиваюсь.
- Спасибо.*

Выбрав второй ответ, вы услышите игру Джулии на рояле. Когда та просит Лагуну встретиться с ней в ее комнате наверху, боец начинает заметно нервничать. Поднимитесь к стойке:

- Я ищу комнату Джулии. *
- Ничего не надо.

Молодые люди посвящают друг друга в свои мечты... однако беседа прерывается приказанием Лагуне явиться к дому президента для получения нового задания. Лагуна обещает Джулии, что они еще встретятся...

Кстати, забегая вперед: Джулия – мать Риноа. Так что сон этот наши герои видят не случайно.

Тимбер

Скволл, Сельфи и Зель несказанно удивлены тем, что им снился один и тот же сон. Принимается решение рассказать об этом Сиду по завершении миссии. Человек на ступеньках потребует отзыва на пароль:

- Есть еще муглы.
- Есть еще чокобо.
- Есть еще совы.*

Поезд Сопротивления

Заун и Уотс представятся как лидеры движения "Лесные Совы" и попросят разбудить "ее высочество". Следуйте в маленькое розовое купе (по дороге будет еще одна комната, в которой есть Save Point), где Риноа вспомнит, что видела Скволла на балу, упомянет Сейфера (почему женщинам всегда нравятся смазливые блондины?) и поведет нашего героя в комнату для брифингов. Кстати, вы получите возможность познакомиться с ее собакой, Анджело.

Поступила информация, что гальбадианский президент Делинг проедет через Тимбер на поезде. Оперативники SeeD решают захватить его. Поезда едут параллельно, и существует возможность поменять вагоны. Схема выглядит следующим образом:

[пустой вагон]-[вагон Сопротивления (это мы!)]
[локомотив]-[вагон охраны1]-[вагон президента]-[вагон охраны2]

Вам придется перепрыгнуть на вагон охраны 1, отцепить его от президентского, позволяя двум вагонам вкатиться между ними, потом отцепить второй вагон с охраной, освобождая путь для отступления вагону Сопротивления с президентским, оставляя на их месте пустой вагон. Выслушав Риноа, Скволл и его напарники выдадут комментарии о плохо выполненных модельках вагонов. Выходите в дверь и в тамбуре подойдите к Уотсу. Он сообщит о кукле Президента. Посмотреть на куклу вы можете в первой комнате по дороге к апартаментам Риноа. Заодно и сохранитесь. Загляните в купе Риноа и возьмите там журнал "Домашние животные" №2.



Уотс спросит, готовы ли вы:

- Еще не совсем.
- ОК. *

Железнодорожная линия Тимбер: операция похищения

Сначала заскакивайте на крышу второго вагона с охранниками. Времени на все 5 минут, спешите. Перебегите на другой конец крыши. Иногда охранники будут выглядывать из окон, проверяя ситуацию. Если смотрит синий охранник – остановитесь, если красный – спокойно продолжайте бежать. Начинаем отцеплять первый вагон (см. схему). Зель и Сельфи наблюдают за охраной; как только они предупредят о приближении врага, поднимайтесь. Но пока надо спуститься на тросе (джойпад вниз). Риноа скажет пароль.

D=1
A=3
X=2
W=4

Таким образом, если пароль звучит как *1*, *2*, *3*, *4*, вам надо нажать *D*, *X*, *A*, *W* (все за 5 секунд). Обычно успеваешь набрать два пароля из трех за одно "погружение" на тросе. Далее надо повторить процедуру при отцеплении второго вагона, только на этот раз вводить придется не три, а пять паролей. Если все получится с первого раза, повысите свой SeeD-овский ранг. Но если никак не получается – не отчаивайтесь. Проваливайте все попытки отцепить вагон, попадаясь на глаза охране, а потом, когда экран зальет белый цвет, выбирайте ответ "Ah, nothing". В этом случае вам дадут возможность попробовать отцепить вагон снова, при этом увеличат отводимое на операцию время. Однако повысить ранг в SeeD вы уже не сможете.

Закончив с вагонами, поговорите с "командой сопротивления", сохранитесь, в розовом купе подберите второй номер "Домашних животных". Вскоре (присоединяется Риноа) отряд готов встретиться с похищенным президентом Делингом, но их ждет жестокое разочарование.

Босс: ненастоящий Делинг
HP: 778
Можно вытянуть: Cure

Ничего сложного. Возможность поднакопить лечащую магию.

Босс: Намутару Утоку
HP: 3,650
Слабость: Holy, Fire, Earth
Не боится: Poison
Можно вытянуть: Esuna, Double, Berserk, Zombie

Обожает насылать всевозможных видов порчу. Исправляйте положение найденными ранее снадобьями. Самое

интересное, что убивается сей гад элементарно, одним-единственным Phoenix Down-ом или Шивой, если у нее высокий уровень.

После схватки слегка обескураженные герои обсуждают план дальнейших действий. По слухам, Делинг планирует на днях выступить по тимберскому телевидению, соответственно, необходимо пробраться в телецентр. Выберите трех персонажей в команду.

Тимбер

Примечание: наконец-то присоединяется Риноа (11 уровень)

Вокруг кишмя кишат гальбадианские патрули, потяните из них парутройку заклинаний. В "Магазине питомцев" возьмите третий и четвертый выпуски "Домашних животных". В поезда на вокзале попасть пока нельзя. Доберитесь до "Совиных слез", хижинки на окраине города, где живут трое. Согласитесь с мнением старушки, за телевизором подберите 500 гиль (или полечитесь). На мосту у Тимбер-Отеля перекиньтесь парой слов с парнем, получите от него бесплатное снадобье (при условии, что у вас в команде есть девушка). Появляется этот друг не всегда, но при особом желании и терпении из него можно вытрясти сколько угодно таких Potion-ов.

Можете посетить редакцию "Тимберских маньяков", где работал репортером Лагуна. Где-то на книжной полке тут можно подобрать экземпляр журнала для взрослых. Женщина из дома напротив расскажет об аллее за пабом, ведущей к телецентру. Двигайте в паб. Двое солдат-гальбадианцев будут разговаривать о карте, побейте их и эту самую карту изымите. Прежде, чем зайдете в паб, закупитесь необходимыми вещами в находящемся неподалеку магазине. Черный ход из питейного заведения к телевизионной станции блокирует дюже пьяный гражданин.

- Оглядеться вокруг.
- Поговорить с ним.*

Скволлу придется потратиться на опохмелку мужичку. После этого:

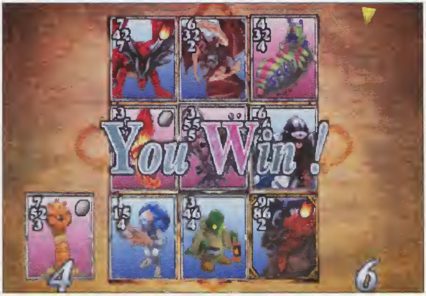
- Вынудить освободить дорогу.
- Заговорить о карте.*
- Ничего не делать.

Как только синячок услышит про карту, сразу же уберется с пути. Сохранитесь. Риноа, увидев, какие приняты меры безопасности, советует пробраться в телецентр другим путем, чем злит Скволла, которому не нравится переменчивость ее решений. Риноа требует объяснения.

- Хорошо, я скажу!*
- Забудем.

Потом появляется шанс прекратить неприятный разговор:

- Дай мне расставить все точки над "i"!



- Ладно, хватит.*

Обидевшись, Риноа убегает как раз в момент начала трансляции программы.

Бинцер Делинг, президент Гальбадии, произносит запланированную речь. Он представляет свою посланницу-ведьму, но за секунду до того, как он объявляет ее имя, Сейфер и Квистис вырубают ретрансляторы. Немедленно бегите к телецентру. После происходящих там событий вам необходимо будет срочно убираться из Тимбера. Замаскированный Уотс говорит, что вот-вот с вокзала отправится экспресс в Доллет. Смените направление, встретьтесь с переодетым в старика Зауном и заберите у него ваши билеты. Забравшись в поезд, поговорите с Зелем:

- Оставить его в покое. *
- Посмотреть.

И хотя по сюжету можно высадиться на станции Восточный Кампус, рекомендуется проехать весь путь до Доллета без остановок.

Доллет

Красивый курортный городок. В гостинице сразу поищите свежий номер "Маньяков". Далее, пройдя вниз по улице, поднимитесь на второй этаж бара и попробуйте обыграть в карты мужичка слева (при удачном раскладе он проведет вас в секретную комнату, где лежит второй том "Фанатов оккультизма", указывающий на существование Хранителя по имени Призрачный).

Область Тимбер: озеро Обейль и лес Розуол

В озере стоит странный субъект, разглагольствующий о пропавшей обезьянке, а в находящемся рядом лесу бродят Вендинго (безголовые монстры), из которых можно выбить "железные трубки". Если планируете скорый апгрейд оружия, соберите хотя бы шесть таких трубок. Если у врагов высокий уровень развития, вместо трубок попадаются "железные шары". И то, и другое, впрочем, можно запо-





лучить, используя умение "Смена карт" Кецалькоатля (для этого вам понадобится карта Вендинго и Невидимки (уровень 5, картинка похожа на коричневый стул)). Теперь, чтобы усилить Ганблейд Скволла, требуется совместить железную трубку и четыре винта (не зря вы мучили Хауризаадос). А вот у лесных желтогрудых птичек Кокатрицесов желательно заполучить вещичку, позволяющую Квистис выучить еще одну атаку.

Станция Восточный Кампус и Восточный Лес

Опушка леса располагается между двух скал на западе от вокзала. Риноа удивится тому, как холодно Скволл относится к компаньонам.

Сон, часть2: раскопки Сентра

Снова под вашим управлением заблудившийся отряд Лагуны вгрызается в джунгли. После двух боев с эштарскими солдатами будет развилка, следуйте по ней направо. Дойдя до нового разветвления у шахт, поднимите "старый ключ", который Лагуна тут же благополучно потеряет. Повернув влево, переключите верхний правый рычаг в полу – поймаете врагов в ловушку. Вернитесь на один экран вправо, двигайте вверх. После развилки найдите бомбу на северной дороге, нажмите не ней красную кнопку, потом синюю (первый вариант) – вы снова избавитесь от врагов. Продолжайте двигаться, двумя экранами выше аккуратно толкните булыжник (клавиша "X").

На пути наверх сохранитесь, чуть севернее вашей тройке придется сразиться с целой толпой солдат (5 боев, если ловушки не активировались, 1 бой, если активировались), атака последнего из них полностью "вынесет" Варда и Кироса (не забудьте вылечить раненых, получив впоследствии контроль над Скволлом). Лагуна предпринимает отчаянную попытку спасти друзей...

Опционные события: изредка вам будут попадаться Гезупаасы (гигантские синеголовые существа) и Невидимки. Из первого выбивается "черная дыра" (атака "Детонатор" для Квистис), а карту второго можно обменять на "железные трубки".



Восточный Лес

Скволл торопит команду, предлагая на время выкинуть из головы коллективные галлюцинации. Надо скорее добраться до Гальбадия-Гардена.

Область Гальбадия-Гардена

Попав сюда и встретив Бельхельмельхельсов, летающих врагов в масках и с шипами, используйте функцию Диаблоса "Захват", чтобы украсть у них "клинки Нокугири", необходимы для апгрейда оружия Риноа. "Клинки" надо совместить с восемью винтами.

Гальбадия-Гарден

Примечание: здесь к вам присоединяется Ирвин Киннеас (13 уровень).

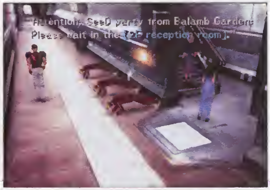
Пройдясь по главному холлу и сопряженным с ним помещениям, вы непременно обнаружите источники с магией Haste, Raise (в раздевалке у катка) и Double (лекционная аудитория), после чего идите на север и поднимитесь по лестнице в комнату для гостей. Произойдет интересный сюжетный разговор. Спуститесь в главный холл, перекиньтесь парой словечек с миленьким дуэтом Райдзина и Фудзина, встретьте Сейфера, кстати, приговоренного к смерти за покушение на Делинга. У главного входа начальник Гальбадия-Гардена, Додонна, проведет новый брифинг: вы получаете задание уничтожить ведьму Эдею. Ирвин прикомандировывается к вашей ударной группе в качестве снайпера. Рекомендуется сразу же улучшить его дробовик, при условии, что у вас есть "железная трубка", "фрагмент бомбы" (обменивается на карту) и два винта. Садитесь на поезд и уезжайте из Гардена восвояси (билет все еще стоит 3000 гиль).

Гальбадия: город Делинг

Дождитесь автобуса на первой же остановке, выйдите из него на следующей (клавишей "W"). Переговорите с привратником справа: выясняется, что требуется узнать пароль, выгравированный на клинке, лежащем в подземелье недалеко от города. Вам предлагаются следующие варианты ответа:

- Сказать пароль.
- Заплатить 3000 гиль за советы (может понизиться ранг SeeD).
- 5000 гиль за карту подземелья.
- Закончить беседу.
- Выехать из города.

Карта нам нужна, так что с требуемой суммой денег придется расстаться.





Область Гальбадия

Из Ибисов Сарусато (синие орлоподобные птицы) повытягивайте магию Levitate, затем отправляйтесь в подземелье, расположенное к северо-востоку от Делинга. Ищите лес со скалой.

Могила Безымянного короля

Кнопкой "F" вызывается карта, ваше местоположение на ней отмечено красным крестиком (ранг, правда, при пользовании картой упадет, но это не критично). Идите вверх и ищите голубоватый Ганблейд на полу. Осмотрите его и запомните выгравированный номер-пароль. Если хотите, уже можете возвращаться в Делинг.

Опционное событие: рекомендуется все же воспользоваться возможностью и получить Хранителя "Братья". От места, где найдет Ганблейд, пройдите в восточную келью.

Босс-Хранитель: Священный
HP: 8,408



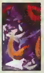
Слабость: Poison, Wind
Не боится: Earth
Можно вытянуть: Shell, Protect, Berserk, Raise

Свяжите Aero или Tornado с элементальной атакой, а Quake с элементальной защитой. Проблем особых быть не должно.

Дойдя до северного водяного шлюза, активируйте выключатель, изменяющий направление течения воды. В западной келье поверните водяное колесо. Завершив все процедуры, подберитесь к центру подземелья с юга: опустится мост, ведущий к боссу.

Босс-Хранитель: Священный
HP: 9,128
Слабость: Poison, Wind
Не боится: Earth
Можно вытянуть: Shell, Protect, Berserk, Raise

Босс-Хранитель: Минотавр
HP: 7,095
Слабость: Poison, Wind



Brothers

Атака: "Brotherly Love" (наносят удар магией Earth)
Начинают с уровня опытности (Level) 7 и имеют 670 HP.
Родная стихия: Earth

Братья довольно слабы против большинства врагов, но ОЧЕНЬ сильны против тех, у кого есть слабость к Earth.

Учтите, что этих GF не надо давать тому герою, у которого есть Кецалькоатль, так как Братья и Кецалькоатль представляют две противоположные стихии (подобно Ифриту и Шиве).

Рост характеристик

Уровень	HP	Сила атаки
7	670	529
10	824	632
20	1406	977
30	1996	1322
40	2594	1667
50	3200	2012
60	3814	2357
70	4436	2702
80	5066	3047
90	5704	3392
100	6350	3737

Способности

Способность	Требуется AP	Дальше можно изучать
HP-J	Есть изначально	-
Str-J	50	Elem-Atk-J
Spr-J	50	Elem-Def-J
Elem-Atk-J	100	-
Elem-Def-J	100	-
Magic	Есть изначально	-
GF	Есть изначально	-
Draw	Есть изначально	-
Item	Есть изначально	-
Defend	100	-
HP+20%	Есть изначально	-
HP+40%	120	HP+80%
HP+80%	240	HP Bonus
Cover	100	-
HP Bonus	100	-
SumMag+10%	40	SumMag+20%
SumMag+20%	70	SumMag+30%
SumMag+30%	140	————
GFHP+10%	40	GFHP+20%
GFHP+20%	70	GFHP+30%
GFHP+30%	140	-
Boost	10	-

Важнейшие способности: HP-J, HP Bonus, HP +80%, Defend, Str-J.

HP Bonus добавляет персонажу 30 HP сверх "нормы" при повышении уровня. Первым делом разучите именно эту способность.

Cover – персонаж принимает на себя ранение, наносимое слабому герою (аналогично Defend из Final Fantasy VII).

Defend – уменьшает ранения, наносимые физическими атаками, до нуля, а ранения, наносимые магией, – до половины.



Не боится: Earth
Можно вытянуть: Shell, Protect, Berserk, Double

Используйте Levitate на себе и боссах: это не даст им провести комбинированную атаку либо регенерировать. Как всегда, к элементальной атаке привязывайте Aero. Сначала падет большой бычара (Священный), а затем и Минотавр. Особой угрозы они не представляют, если вовремя лечиться. Дух короля отправляется в мир мертвых, а Братья соглашаются стать вашими Хранителями. Плюс перепадают две отличные карты, не вздумайте их где-нибудь просадить.

Синие блобы Пуринурасы подходят для выкачивания Reflect – магии, идеально привязываемой к магической защите. Еще один редкий враг – скелет с двумя мечами Райфууобидон, который, будучи превращенным в карту и обменянным, представляет из себя неплохое лезвие. Если его соединить с "черепашьим панцирем" из врага Эсансууси и четырьмя винтами, выйдет новое оружие для Скволла.

Гальбадия: город Делинг

Осчастливьте привратника паролем, встретьтесь с полковником Карлуэем (Риноа его дочь). Он просит, чтобы Риноа не участвовала в покушении на ведьму. Вы делитесь на два подразделения:

Снайперская команда: Ирвин и Скволл

Команда поддержки: Квистис, Зель, Сельфи.

Полковник объясняет план покушения:

1. Снайперы занимают позиции у президентского дома перед началом парада.

2. Команда поддержки занимает позицию внутри триумфальной арки.

3. Начинается парад, Эдея возглавляет шествие, снайперы пробираются в дом и занимают позицию для стрельбы.

4. В момент, когда паланкин Эдеи находится строго под аркой, вторая команда опускает решетки с обеих сторон монумента, блокируя ведьму внутри.





5. Снайпер открывает огонь по цели. В случае неудачи возможен ближний бой.

Особняк Карлуэя

Риноа советует использовать древний магический артефакт, способный рассеять чары Эдеи, но Квистис яростно протестует, говоря, что не время играть в игры. Следуйте за Карлуэем.

Триумфальная арка

Квистис раскаивается, что накричала на девушку, и решает впоследствии попросить у нее прощения. Вернитесь в особняк (распределять Хранителей пока рано).

Дом президента

Риноа решает сбежать и принять участие в покушении. Сохраните игру и полезайте через люк в канализацию, там подберите майский номер "Оружия". Вернитесь к грузовичку и взберитесь по ящикам на крышу.

Особняк Карлуэя

Играя за Квистис, осмотрите картину на стене около Сельфи, подберите с полки слева бокал и установите его на статую. Лезьте в открывшийся проход.

Дом президента

Получив бразды правления Скволлом, следуйте за Ирвином, сохранитесь, распределите между персонажами Хранителей, заберитесь по ящикам, как до вас это сделала Риноа, идите в комнату Эдеи.

Боссы: Шумельке (2 шт.)
HP: 1,747
Слабость: Earth, Holy
Не боится: Fire, Poison
Можно вытянуть: Esuna, Break, Carbunkle, (Cure)

Вытягивайте из ящерок Карбункула (последний пункт меню), а потом концентрируйте все силы на одной, иначе их комбинированная атака "Резонанс" долго не даст вам скучать. Очень хорошо их бить Хранителями-Братьями.



После боя вернитесь в коридор, откройте люк справа и спускайтесь. Возьмите винтовку слева.

Канализация

Примечание: не забудьте перераспределить Хранителей!

Данный лабиринт может показаться долгим и сверхзапутанным, на самом деле это не так. Опускайте лестницы, вертите колеса, открывайте некоторые воротца кнопкой "X". Вот самый короткий путь через канализацию:

1. Прокатитесь на колесе слева. Следуйте по первому пути, пока не достигнете лестницы, которую можно сбросить. Если ее пересечь, достигнете источника магии Cure.

2. Дальше на пути команде встретится невращающееся колесо, потом опять вращающееся. Если перед ним свернуть налево, найдете источник магии Zombie. К югу расположен источник Bio.

3. Переехав на другую сторону, пересеките еще одно колесо, к югу проедьте еще на двух.

4. Свалите следующую лестницу, и окажетесь там, откуда начинали путешествие. Идите направо к колесу.

5. Проедьте по нему, сохранитесь и взбирайтесь на верхний этаж триумфальной арки.

Опционные события: Крипсы, черные красноглазые тени, оставляют после себя два вида сокровищ: некоторые роняют "прокятые когти", а некоторые – "фрагменты черепа"; и то, и другое позволит Квистис использовать новые виды атак. У скорпионообразного Грандиаро можно украсть "острые гвозди", позволяющие улучшить оружие Квистис (2 "магических камня", два "гвоздя") и Сельфи (2 "магических шара", 1 "гвоздь").

Парад

По команде Зеля Квистис обрушивает две тяжелые решетки арки, запирающие Эдею внутри. Выстрелу Ирвина, однако, не удается преодолеть магический барьер, вовремя поставленный предусмотрительной ведьмой, и Скволл, воспользовавшись паникой, на автомашине спешит завершить покушение (распределите Хранителей).

Carbuncle



Атака: "Ruby Light"
Начинает с уровня опытности (Level) 16 и имеет 1220 HP.
Родная стихия: нет

Этот GF бесполезен в атаке, но ОЧЕНЬ хорош для защиты. Его Ruby Light накладывает Reflect на всех членов отряда. Благодаря этому заклинания типа Fire, Fira и Firaga отражаются обратно на врага. Однако есть тут и неприятный момент – заклинания Cure тоже будут отражаться, так что используйте Карбункула аккуратно, а то не сможете лечиться во время боя с боссами.

Рост характеристик

Уровень	HP	Сила атаки
16	1220	Неизвестна
20	1326	Неизвестна
30	2086	Неизвестна
40	2714	Неизвестна
50	3350	Неизвестна
60	3994	Неизвестна
70	4646	Неизвестна
80	5306	Неизвестна
90	5974	Неизвестна
100	6650	Неизвестна

Способности

Способность	Требуется AP	Дальше можно изучать
HP-J	50	HP+20%
Vit-J	Есть изначально	-
Mag-J	50	ST-Atk-J
ST-Atk-J	160	-
ST-Def-J	100	ST-Def-Jx2
ST-Def-Jx2	130	-
Abilityx3	Есть изначально	-
Magic	Есть изначально	-
GF	Есть изначально	-
Draw	Есть изначально	-
Item	Есть изначально	-
HP+20%	60	HP+40%
HP+40%	120	-
Vit+20%	60	Vit+40%
Vit+40%	120	Vit Bonus
Vit Bouns	100	-
Counter	200	Auto-Reflect
Auto-Reflect	250	-
GFHP+10%	40	GFHP+20%
GFHP+20%	70	GFHP+30%
GFHP+30%	140	-
Recov Med-RF	30	-

Важнейшие способности: HP-J, HP+40%, Auto-Reflect, Counter, Recov Med-RF.

Counter – контратакует врага после того, как персонаж получает ранение.

Auto-Reflect – в начале боя включает Reflect.

Recov Med-RF – можно делать лекарства из некоторых предметов.

Босс: Сейфер
HP: 1,150
Слабость: Poison
Можно вытянуть: Fire(2), Cure(2), Raise

Украдите у парня "героическое лекарство" или "святое военное лекарство" (на более высоких уровнях). К элементальной защите лучше всего привязывать Fire. Тяните из Сейфера магию Raise. А так – обрушивайте атаки Хранителей и орудуйте своим Ганблейдом.

Босс: Эдея
HP: 5,800
Можно вытянуть: Cure 2, Despell, Raise, Double

В арсенале ведьмы различные элементальные заклинания 3 уровня, так что минимизируйте вред магией Shell. Советую вызывать Карбункула: Эдея будет тратить ход, проводя Despell, снимающую установленную им защиту. Не забывайте эксплуатировать вытягиваемые Cure 2, и победа у вас в кармане. Наши вам поздравления: первый диск успешно пройден!

(продолжение - в следующем номере)



В НОВОЕ ТЫСЯЧЕЛЕТИЕ
The Internet Service Provider .net
WWW.IAM.NET

Abomination

В игре есть занятный баг - возможность в одиночной игре получить неограниченный боезапас. Для этого перейдите в меню "Multiplayer" и начните новую игру. Тип соединения значения не имеет. Во время выбора игровых установок одно из меню позволит вам выставить бесконечный боезапас. Начните многопользовательскую игру и выйдите из нее. Начните одиночную игру или запустите уже существующую сохраненку. Теперь у вас бесконечные боезапас и гранаты. Это надо повторять при каждом запуске игры.

Age of Rifles

Запустите игру с одним из параметров командной строки:

debug - режим отладки

quick - игра без задержек времени

reactions- - замедлить реакцию на приказы

reactions+ - ускорить реакцию на приказы

quiet - игра без звука

Battlezone 2

Зажмите [CTRL] и [~], в консоли вводите коды:

game.cheat bzbody - неуязвимость

game.cheat bzfree - неограниченные ресурсы

game.cheat bzradar - открыть карту

game.cheat bztnt - бесконечные патроны

game.cheat bzview - получить спутник

Cricket '98

В режиме паузы напечатайте:

starwa - бегать быстрее

sari - уменьшить гравитацию

Damage Incorporated

Коды вводятся при нажатом [Ctrl]. В случае правильного ввода вы услышите звук бьющегося стекла.

axes - Access cards

phish - альтернативный обзор

qed - выполнить цели миссии

ext - Extraction zone area

vomit - расширить поле зрения до 170 градусов

tozt - получить огнемет

klatu - заморозить противников

arm - полная броня

atheist - режим бога

horse - получить гранаты

acid - инфракрасный обзор

blue - локации показаны на карте

xse - получить пулемет M-16 с полным боезапасом

vent - получить пулемет MP5N с полным боезапасом

godeye - все противники и предметы видны на карте (противники - зеленые точки, предметы - белые)

oxy - получить кислород

phnx - восстановить здоровье членов команды

medic - восстановить здоровье членов команды

hell - восстановить ваше здоровье

deth - получить ракетницу с полным боезапасом

выбор миссии - зажмите [Alt] + [Ctrl] в главном меню

soia - пропустить миссию

hdcs - члены команды становятся берсерками

woo - два пистолета с полным боезапасом

freedom - два шотгана с полным боезапасом

Dragonfire: Well of Souls

/clan69 - клан 69

/restorelife - восстановить жизнь

/godmode - режим бога

/invisible - невидимость

/changelevel - сменить уровень

Driver

Для активации кодов напечатайте их в окне "high score":

njw280172 - быстрые машины

wac271074 - игра без полиции

rus3l - режим бога

tmr300866 - получить кредиты

anjw16696 - начать игру, будучи разыскиваемым полицией

Для того чтобы начинать игру, не проходя тренировочные миссии, откройте любым текстовым редактором файл driver\data\mladder.dml и удалите строки:

INTERVIEW

QUITONFAIL

Dunjax

Коды уровней:

AMCC - 2

KLOP - 3

TART - 4

STAR - 5

QUME - 6

Lego Rock Raiders

В главном меню напечатайте:

lrrwarp - доступ ко всем уровням

lrrmonty - все люди превращаются в каменных монстров

lrrve - доступ ко всем машинам

Mortyr

Нажмите [~] и напечатайте в консоли:

satan - режим бога

megaboss - режим бога

jt # - перейти на уровень #

allit - все оружие и предметы

По многочисленным просьбам поклонников игры "GTA-2", компания "БУКА" обнародовала читы к игре "Беспредел". С использованием кодов игра становится более агрессивной, жестокой и жутко кровавой. Если у вас крепкие нервы и вас не мучают ночные кошмары... пробуйте!

Начните с изменения своего имени на GOURANGA, затем измените имя на одно из перечисленных ниже. После того, как чит введен, имя можно заменить на другое, получится эффект мульти-чита или изменить обратно на свое имя - оно появится в списке игроков.

GOREFEST	Разрешить лужи крови
MADEMAN	Максимальный авторитет от всех банд в начале игры
EATSOUP	Бесплатные покупки (ремонт авто, всяческие примочки)
CUTIE1	Дает игроку 99 жизней
ARSESTAR	Сохраняет оружие после смерти
DANISGOD	Дает игроку очки на сохранение, ремонт, и т.д.
IAMDAVEJ	Дает игроку 9999999 очков
MUCHCASH	Дает игроку $500,000
SEGARULZ	Дает игроку множитель на 10
COCKTART	Пропустить очки
GODOFGTA	Все оружие + максимум зарядов
DAVEMOON	Простой набор оружия + максимум зарядов
VOLTFEST	Електропушка с бесконечным боеприпасом
FLAMEON	Огнемет с бесконечным боеприпасом
SCHURULZ	Бесконечный 'двойной урон'
RSJABBER	Бесконечная 'неуязвимость'
HUNSRUS	Бесконечная 'невидимость'
JAILBAIT	Бесконечные карточки безвозмездного откупа от тюрьмы
BUCKFAST	Все персонажи - хулиганы
NEKKID	Все персонажи - голые
LASVEGAS	Все персонажи - Элвисы!
FISHFLAP	Все машины - 'мини'
GINGERR	Доступ к уровням первому и второму
UKGAMER	Доступ ко всем трем уровням
TUMYFROG	Доступ ко всем уровням + все бонусные уровни

gimme all - все оружие и предметы

Номера уровней:

01 - Outer Citadel
02 - The Future Time Machine
03 - Droid Factory
04 - City in the Clouds
05 - Underground Channels
06 - V2 Factory
07 - The Train Station
08 - U-Boat Bunker
09 - City Ruins
10 - Middle Castle
11 - The Cathedral
12 - The Cemetary
13 - The High Castle
14 - The Castle Cathedral
15 - The Time Machine
16 - The Spaceport
17 - The Factory
18 - Kraftwerk
19 - Computing Center
23 - The Flying Fortress
24 - The Duel
28 - Time Machine Facility
29 - Docking Bay 94
30 - Through the Citadel
31 - The Sewers
32 - U-Boat Pen
33 - In the Middle of the Castle
34 - The Darker Cathedral
35 - The Machine Park
41 - First Steps

Paganitzu

Во время игры нажмите [F1], затем [Ctrl]+A+L и вводите коды в строке:

325 - 99 жизней
642 - неуязвимость
643 - отключить неуязвимость

Panzer Commander

Создайте резервную копию файла panzer.ini, затем откройте его любым текстовым редактором. В секции SIM добавьте строку TestCheat =True. Во время игры используйте следующие коды:

[Ctrl] + [Space] + [Delete] - уничтожить выделенный юнит
[Ctrl] + [Space] + [End] - суицид
[Ctrl] + [Space] + [F12] - выиграть миссию
[F12] - проиграть миссию

Pax Corpus

Напечатайте код во время игры для получения соответствующей постройки:

bidytj - prison
codup - rocket silo
benyo - space lab
knutw - temple

Septerra Core

Для ввода кодов нажмите [F12]

imarealweenie - режим кодов
enemies - показывает жизни ваших врагов
sight - показывает зону обзора
spy - показывает цифры отладки
makethemstopmommie - враги не замечают вас
hidetext - спрятать субтитры
fps - показать FPS
mapmaker - показать карту в формате bmp

Soldier of Fortune (Demo)

Для ввода кодов запускайте игру с параметром +set console 1. В игре откройте консоль клавишей [~] и вводите коды:

god - режим бога
noclip - проходить сквозь стены
notarget - враги не замечают вас
givemoretutorial - получить пистолет .44
givesnipertutorial - получить снайперскую винтовку

Для создания предметов и оружия используйте следующие команды:

SPAWN ITEM_WEAPON_assault_rifle
SPAWN ITEM_WEAPON_pistol
SPAWN ITEM_WEAPON_pistol2
SPAWN ITEM_WEAPON_rocketlauncher
SPAWN ITEM_WEAPON_sniper_rifle
SPAWN ITEM_WEAPON_shotgun
SPAWN ITEM_AMMO_auto
SPAWN ITEM_AMMO_rocket
SPAWN ITEM_AMMO_shotgun
SPAWN ITEM_AMMO_pistol
SPAWN ITEM_AMMO_pistol2
SPAWN ITEM_EQUIP_armor
SPAWN ITEM_EQUIP_c4
SPAWN ITEM_EQUIP_flashpack
SPAWN ITEM_EQUIP_grenade
SPAWN ITEM_EQUIP_light_goggles
SPAWN m_nyc_ebum
SPAWN m_nyc_mskinhead1

Sportsman's Paradise

Чтобы получить пистолет 9mm, выберите в меню опцию "Pigeon Hunt". Во время игры нажмите 2.

Чтобы получить Double-barrel shotgun, выберите в меню опцию "Prairie Dog Hunt". Во время игры нажмите G.

The Hidden Below

Чтобы пропустить уровень, напечатайте bloss raus hier.

The Sims

Все финансы вашей семьи хранятся в папке \UserData\Export\ в директории, куда установлена игра. Имя файла состоит из фамилии семьи и номера ее "лота" в районе, например: Brown_4.fam. В этом файле лежат все данные, включая размер банковского счета.

Данные о доме хранятся в папке \UserData\Houses\ в директории, куда установлена игра. Имя файла состоит из слова HOUSE и номера "лота", на котором ваш дом стоит, например: HOUSE04.iff. Файл содержит все параметры дома и предметы, в нем находящиеся.

Самый дорогой предмет в игре - статуя за $12000. На ее примере мы расскажем, как в короткий срок получить кучу "симолеонов". Метод работает с любым предметом.

Определившись, какой семье вы хотите дать денег, обязательно скопируйте относящиеся к ней файлы в резервную директорию, на всякий случай. Запустите игру. Купите как можно больше статуй по 12000 и расставьте их на заднем дворе. Сохранитесь и выходите из игры. Теперь скопируйте файл, относящийся к дому из \UserData\Houses\ в любую папку (для удобства назовите ее "Дом со статуями"). Снова запустите игру и продайте все статуи (это вернет на счет все потраченные на них деньги). Сохраните игру и выйдите из нее. Теперь запишите файл дома из директории "Дом со статуями" в \UserData\Houses\, поверх файла, описывающего дом без статуй. Запускайте игру, теперь у вас первоначальный запас денег на счете и куча статуй на заднем дворе, которые можно продать. После продажи статуй опять сохраняйтесь, выходите из игры и снова перезаписывайте файл дома из директории "Дом со статуями" в \UserData\Houses\. Запускайте игру и продавайте статуи. Повторяйте последние 2 этапа, получая при каждой перезаписи 12000 х количество статуй.

Tzar (Demo)

Нажмите [Enter], в диалоговом окне напечатайте код и нажмите [Enter] для активации.

hmprettypleasewithsugarontop - режим кодов
hmresign - Lose Current Board Type
hmgod - неуязвимость выделенного юнита
hmnotech - получить все технологии
hmbuildozer - мгновенная постройка выделенного сооружения
hmpetleva - получить по 10000 каждого ресурса
hmreveal - открыть всю карту
hmnofog - убрать туман войны

Alexey Roldugin aka Aleph
aleph@cyber-wizard.com

Конфликт

(продолжение, начало в предыдущем номере)




Где тебя настигла смерть? Кто сделал это?
Я стоял в ночной страже в северной части города, когда на нас напали эльфы! Я не успел даже закричать, как меня сразили их стрелы!
Забавно. Значит, это все-таки были эльфы! Что скажешь, маг?
Я должен принести свои извинения. Очевидно, некие эльфы - уверяю вас, это были не мы - напали на город, а потом перетащили труп стражника сюда.
Но остается вопрос. На вас напали люди! Не могли же некие люди и эльфы сговориться для нападения на своих сородичей!
Здесь не обошлось без магии...
Ты всегда так говоришь! По любому поводу, даже когда в таверне тебе подают плохое пиво!
Но в его словах может быть истина! Мы обойдем город и направимся на север.
Троица приключенцев отправилась к горам на севере, откуда, по словам стражника, было совершено нападение. Когда стемнело, был устроен привал.
Мы не одни!


Люди?! Это не городские стражники! Я бы кого-нибудь узнал!
Их стиль фехтования не похож на человеческий!
Опять Магия!
Сейчас узнаем, кто есть кто! Dispel Magic!
Темные Эльфы!!!
Вам все равно не уйти!
Кирия! Займись жрицей Темных эльфов!



Сценарий - Александр Володкович

Графика - Ал

Продолжение в следующем номере

Цвет - Ли

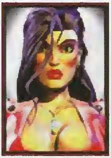
10 самых красивых

Конрад Карлович

Я никак не могу понять, когда же начнется новое столетие. В 2000-м или 2001-м году. Наверное, все-таки в 2001-м, а впрочем, как сказал один мой знакомый: “Не хочешь пить – не пей”. Кому как, а вот мне прошедший век запомнился исключительно женщинами. Хотя тридцатые годы помню плохо – склероз, знаете ли.



10 Эликсис Синклер

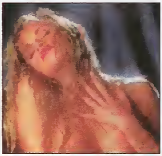


Порометры 105/60/95
Род занятий Воротило норкобизнесо
Характер Стерва
Любимое изречение “Пошел но !@# в @#$% и !@#$%”

Ах, помните, какой шок вызвало известие о том, что в Sin’е будет противник-женщина? И какая женщина! Властная, сильная, развратная. А формы, а темперамент… Между тем, советую посочувствовать ей. Бедная девочка выросла без мамы, ее папа химик-фармацевт часто болел. Видимо, профессия отца и повлияла на дальнейший жизненный путь Эликсис. Девочка проявляла недетский интерес к наукам, особенно ей нравилась химия. Серьезную психическую травму юной особе принесли регулярные приставания со стороны офицера полиции, некого Джона Блэйда. Ей даже пришлось закрыть свою фармацевтическую фабрику и сменить место жительства, именно из-за этого наглого копа мы и не знаем, где сейчас проживает столь прелестная особа.



9 Соня Блэйд



Порометры 90/60/90
Род зонятий Офицер полиции
Характер Нордический, твердый
Любимое изречение “Bullshit!”

Она выбивала крепким парням челюсти, зажимала стройными ножками шеи и ломала позвоночники, вырывала сердца и разрывала на куски мужиков своими огненными поцелуями! По ней сходили с ума, ее плакаты украшали стены игровых клубов, а фотографии – развороты в Playboy’е. Встречайте: Керри Хоскинс ака Соня Блэйд, звездочка Плейбоя, сыгравшая Соню в Mortal Kombat 3. Культовая, к слову сказать, героиня культовой игры.



Рэйчел Кориолис



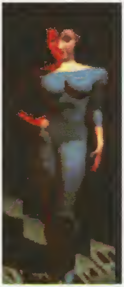
Техник на космической станции, босс, начальник, а заодно и любовница Кристофера Блэра в Wing Commander 3. Особо примечательна тем, что в пылу любовной ссоры могла что-то нечаянно отвинтить в вашем истребителе. После WC 3 бросила Блэра из-за его пристрастия к алкоголю, успела выйти три раза замуж, а в Wing Commander Prophecy принялась окучивать неоперившегося лейтенанта Кейси. Ничего не скажешь – термоядерная дамочка! (Особенно если учесть, что игравшая ее актриса успела посниматься в жестком порно).



8

Порометры	86/59/90
Род зонятий	Гловный техник, ревнивоя стерво
Хороктер	Решительный, распутный
Любимое изречение	"I love technology, thot it doesn't ie"

Настя Самоки



Капитанша космического корабля, которую мы спасали весь первый диск старенькой такой игрушки Creature Shock. Старики вроде меня наверняка помнят, как начиналась игра. Правильно, со стройных ножек капитанши. Собственно, так и надо делать игры, чтобы было понятно, что ты спасаешь не какое-то там туманное человечество, а вот эту конкретную Настю. И чтобы заставка была как в Creature Shock – загляденье просто. Но еще большим шоком была заставка, когда эта милая девушка превращается в зубастого босса-монстра, я как увидел – у меня даже виагра из рук выпала.



7

Порометры	96/62/96
Род зонятий	Копитон космического коробля, босс-монстр но полставки
Хороктер	Серьезный, доверчивый
Любимое изречение	"Ээ-э... ты точно уверен, что но этой плонете нет жизни?"

Элейн Трипвуд (в девичестве Элейн Марлей)



Жена грозы семи морей пирата Гайбраша Трипвуда, рыжеволосая дьяволица Элейн. Вернее, это она в третей части Monkey Island стала рыжей, а до того была еще какой брюнеткой, этакой Бэллит. Не иначе как перекрасилась. Это, знаете ли, мода в 98-м была такая – на рыжеволосых, вон Лариса тоже подкрашивалась. Еще хорошо стрептоцидом волосы обесцвечивать, а можно... Гхм, извините, маразм. Так вот. А как бедняга Гайбраш добивался ее любви! Десятки макак извел, сотни кораблей потопил, а сколько кружек рома перетаскал – вообще не сосчитать. Однозначно, Элейн – лучшая компьютерная пиратка всех времен и народов.



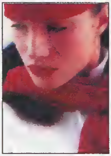


6

Порометры	80/56/82
Род зонятий	Пиротко, периодически золотоя стотуя
Хороктер	Скверный, ромонтичный
Любимое изречение	"Гайброш, ты идиот!"

Оксана

5



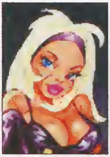
Самая надежная и верная помощница Антона Славика. Готова служить великому Кейну вечно... Голубоглазые блондинки всегда были моей слабостью. И какая фигура! Играет-то ее, между прочим, супермодель Моника Сшнарре. До этого Моника светилась на обложках журналов, в куче сериалов и в "Джуниоре" с Арнольдом (помните, сексапильная такая медсестра в кошмаре Шварценеггера?). Также заметить ее можно в рекламе "холодка", что крутят по телевизору. Там Оксана, то бишь Моника, едет в Шевроле, а в моторе у нее сидит постоянно кашляющий мужик-хроник.



Параметры	86/60/85
Рад занятий	Журналист, репартер, па савместительству киллер
Характер	Стаический, преданный
Любимае изречение	"Kane lives in death!"

Лула

4



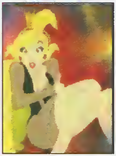
На четвертом месте нашего хит-парада находится страстная голубоглазая немка-блондинка Лула. Как все мы помним, девочка ехала на конкурс красоты, где, несомненно, заняла бы не последнее место, если бы ее не выкинули из автобуса завистливые конкурентки. Ну и ладно, зато в "блошином" отеле она повстречала такого парня... Правда, он оказался довольно туповатым, забитым и вечно думающим только о сексе и деньгах. (Узнаете портрет среднестатистического геймера?) Тем не менее, ее новый знакомый смог сделать из Лулы настоящую кинозвезду. И даже в конце игры отправил девочку в круиз вокруг Земли на ракете.



Параметры	110/60/110
РаТ занятий	Парназвезда
Характер	Капризный, нимфаманский
Любимае изречение	"ах-а-ах-Ах-ах-а-А-ах-А-А-А!"

Дафна

3



Параметры	87/58/87
Рад занятий	Принцесса
Характер	Мультяшна-капризный
Любимае изречение:	"Save me! HELP!"

Абсолютно Правильная Принцесса, которая должна ждать героя в конце игры. Вы посмотрите, какая очаровашка! Определенно, нарисовавший ее Дон Блас – гений. Дафна – та самая особа, за которой нужно идти двести уровней. После чего будешь только повизгивать от радости, а не топтать клавиатуру в припадке. Подружка эта обитала в Dragon's Lair 1 и 2, которые вышли еще в 83 и 84 годах. Несмотря на свой солидный возраст, Дафна и сейчас выглядит очень и очень ничего, настолько ничего, что заняла третье место в хит-параде



Ринн

2



Казалось, что после восьмидесяти меня мало чем можно удивить; ошибался, ошибался... Я просто упал на пол из своей инвалидной коляски, когда разглядывал на обложке Навигатора №7'99 надпись "PC Only and Forever". Ну, просто чума какая-то, а не Ринн! Помните, как она закидывает свои стройные ножки на чешуйчатую спину дракона? А какие у нее доспехи... Кроме того, нужно сказать спасибо безымянной девочке, которая эту самую Ринн играла на всевозможных презентациях и стоически переносила все тяготы и лишенья роли компьютерной героини



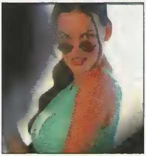
Пороمتры	85/54/83
Род зонятий	Мстительницо
Хороктер	Дроконий
Любимое изречение	"Арокх! Ар-о-о-о-кх?!"

Лара Крофт

1

Эх, шестерю перед начальством... Моя бы воля – была б на первом месте Дафна. Она вся такая из себя мультяшная-мультяшная... Но сами понимаете, девушка, которая буквально сидит на Навигаторе (смотри обложку новогоднего номера), не могла не занять в хит-параде этого самого Навигатора первого места. Что бы вам сказать про Лару Крофт... Вы, небось, и сами все знаете... а я все-таки скажу! Даже сейчас старушка Лариска круче всех остальных претенденток вместе взятых, по крайне мере, никто другой стойку на руках делать не умеет.





Порометры	96/55/86
Род зонятий	Гробительницо могил
Хороктер	Твердый, решительный и... чувственный
Любимое изречение	"It's no business..."



КОНКУРС!

Журнал **"Навигатор Игрового Мира"** и компания **Soft Club** проводят конкурс. Все что вам нужно, это только указать возраст (на сегодняшний день) следующих компьютерных героинь:



1. Лара Крофт ___
2. Ринн ___
3. Дафна ___

Каждый из трех победителей получит замечательный Drakan от Soft Club.

Быстрей отсылай нам купон, Ринн и Арокх ждут тебя!

Серж Астафьев

Planescape: Torment, Хива, 23:00, вечер обычный будничный

Они отдыхали... Хотя назвать это отдыхом можно было с большой натяжкой. Вернее, даже так: отдыхал лишь один Безымянный. Перед ним стояла миска какого-то варева, которое он щедро черпал, запихивал в рот и, немного пожевав, смачно сплевывал, варьируя при этом дальность и точность плевка в надежде получить хоть какой-то дамадж. После очередного плевка он каждый раз злобно смотрел на отрешенно забившегося в угол Нордома. Им так и не удалось пока найти решение с дальнобойным оружием.

В комнате мелодично треньк-нул колокольчик.

– М-м-м-ать! – взревел Безымянный и с разворота плюнул в сторону Анны, которая, впрочем, ловко увернулась, молниеносно поджала хвост и застыла на грани тени.

В одном из последних магазинов Анна не смогла украсть так понравившийся Безу СледжХаммер, и вот теперь стояла перед наспех сооруженным из скелета подобием человека, сверху донизу увешанном колокольчиками и кармашками с монетками в каждом, и тренировалась, тренировалась, тренировалась...

– Дура криворукая! – продолжал Безымянный. – Хвост вырву! Шоб завтра колотушка у меня была!

– Да, Без! Будет, Без! Непременно, Без! – отрапортовала Анна, вытянувшись вместе с хвостом по стойке "смирно". Командир понемногу успокоился и обвел всю комнату тяжелым взглядом. Кажется, буря прошла стороной. Партия, облегченно вздохнув про себя, вернулась к прерванному "отдыху".

Морте согнулся над какой-то мерзкого вида кучкой, исходящей тошнотворным запахом. При ближайшем рассмотрении можно было понять, что это кучка зубов – передних и задних, глазных и коренных, клыков и резцов всех видов, форм и расовой принадлежности. Это был его "улов" за день. По приказу Безымянного Морте облазил все помойки и трэши знахарей-зубодеров и официальных дантистов в надежде найти подходящее для себя оружие. Удачей была новехонькая вставная челюсть, которая, вместе с 15 очками экспы, досталась ему от какой-то благообразного вида старушки. Правда, эта челюсть не лезла в Морте, но Без сказал, что самолично засунет ее ему в пасть, если тот не найдет способа крепления. И Морте старался вовсю.

В другом углу изящная и тихая как мышка Грация, сложив чистенькие ладошки, горячо молила своего бога, чтобы тот не прогневался на нее за то, что завтра Безымянный распишет ее прелестные крылышки... "Не забуду мать родную!", "и отца-бухгалтера" и еще какие-то такие же непонятные фразы. "Для памяти и мудро-



ты, – говорил Без, – у всех есть, а ты одна такая чистюля?"

"Это надо для дела, для общего дела, – жарко шептала Грация, – не прогневайся и не оставь в своей милости"...

Даккон, сидя в немыслимой позе какого-то экзотического цветка, пытался прицепить к своему левому уху самую простецкую сережку. "Дак, Я Хочу Знать Почему Ты Не Носишь Сережки Как И Все Мы?!, – отчеканил ему Без, - у тебя ж два ряда поместится, иначе придется уши подрезать – в них слишком часто попадают".

И Даккон Честно Пытался Решить Эту Проблему.

– Шли бы вы спать, ночь на дворе, а я б вас еще разок подлечила. – робко проговорила МидВафская Жена, высовываясь из кухни.

– Молчи, женщина! – огрызнулся Безымянный. – Без тебя знаем!

– Ой, недолго тебе осталось здесь командовать, придет время. – еле слышно пробубнила Жена, поспешно скрываясь на кухне, и на миг (или это только нам показалось?) ее лицо приняло очертания хищной птицы.

А день действительно угас, и на небе уже появились первые, самые бесстрашные звездочки.

За дверью раздался железный звон, и ступеньки на крыльце МидВафской хибарки протестующе заскрипели.

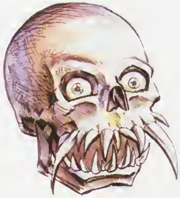
– Именем Гармонии и Порядка! Открывайте!

– Кого еще там принесло, в Мортуарий его так и перетак! Морте, глянь! – приказал Безы-

Ф.И.О. ____________________
Адрес ____________________
____
Телефон ___________________







мянный. Не успел Морте подлететь к двери, как та сама распахнулась, и в проеме показалась закованная в железо могучая фигура, занявшая собой весь проход.

– Именем Гармонии! – еще раз прогудела она. – Банда Безымянного?! Оружие на пол, руки за голову, выходить по одному!

В руках у фигуры блестел без единой зазубрины топор на длинном топорище, а сама она, как мы уже упоминали, была с ног до головы закована в железо.

- Ы-ы-ы-ы! – выдавил из себя Безымянный (может, подавился со страху?). – Ааа-ррр-мо-рр! Сам пришел! – он вскочил со своей лежанки и одним прыжком оказался около вошедшего.

– Армор, арморчик, любимый ты мой. Сам. Пришел. Мой...

Не ожидая такого теплого приема, капитан Гармонии отступил на шаг. Но Безымянный уже успел схватить его за какой-то угол лат и легко притянул к себе.

– Арморец ты мой, куда? Снимай, класс какой? – бессвязно лепетал наш герой, свободной рукой нежно поглаживая кольчужное плечо пришельца.

Стражник наконец-то пришел в себя, стряхнул руку Безымянного и, прочистив горло, произнес:

– Именем Гармонии! Все арестованы! Сержанты, взять!

– А, не отдашь?! – просипел Без, и на его вот только что пустой руке сам собой появился кастет.

– Без, он голубой! – остановил его крик Грации.

Безымянный бросил взгляд на ноги стража – да, он ЕЩЕ голубой.

Поведение блюстителя порядка и законности почему-то резко переменилось:

– Господа, господа! Вы что? Учения у нас, тренируемся мы, группа захвата, типа... – начал мямлить страж. – Это не доспехи, картинка зто, спрайт.

– Что?! – а зто вновь Безымянный. – Спирит, и в доспехах?!

И уже ничто не смогло остановить его взметнувшийся кулак. Бах! Страж порядка бесформенной грудой осел у ног Безымянного. Не обращая внимания на появившихся в дверях двух других гармонийцев, Без судорожно начал шарить по телу поверженной жертвы: 20 голдов... 30 голдов... стилет...

– Все!?

Бац! – еще двое отправились за своим командиром 50 голдов, бронзовое кольцо, топор.

Но больше никто не появился. Безымянный уставился на гору металлолома около своих ног:

– Не врал спирит, Баатор его забери! Нет армора, сволочь!

Он обернулся к своей команде, но те успели убраться к МидВафе на кухню.

В зто время на лестнице перед входом раздался уже знакомый металлический звук, и появился припозднившийся (наверное, с местным Искусственным Идиотом в прятки играл) гармониец. Безымянный только покосился на круг под ногами стражника, оказавшийся голубым, и выплюнул: "Пшел!", сопроводив свои слова увесистым пинком. Система тут же услужливо вывесила над бедолагой: "Критический, 48hp". И стражник действительно отбыл в Баатор.

Через некоторое время, когда в комнате не осталось ни одного целого предмета меблировки, Морте осмелился заглянуть:

– Шеф?

– Так! Дак, все идентифаи на миссили; Грац, все на лайтинг! Завтра весь день качаемся под Сигилом! Всем спать!

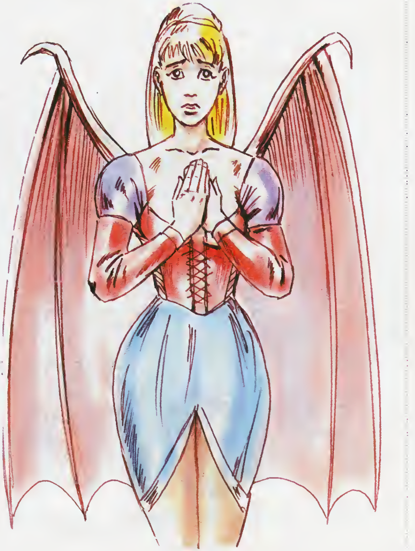
Безымянный плевком затушил свечу и рухнул на кровать. Даже глаз свой забыл в чашку с водой положить – так сильно расстроился.

За стеной завозились, тихо перешептываясь и устраиваясь поудобнее, остальные партийцы.

Закончился еще один будний и многотрудный день зтого мира, наши герои спят и видят сны.

Завтра они проснутся и...

Давайте не будем им мешать.



Planescape: Joke!

Бритнинеавитник Chaos Mage
Спирсопочитатель Константин Подстрешный

"Неа, я Бритню не слушаю, я ее смарю..."
EggMan

Чтобы скрасить долгие месяцы унылого ожидания выхода Planescape: Torment, на сайте этой игры (www.planescape-torment.com) неоднократно устраивались всевозможные конкурсы и опросы. Вот результаты двух самых любопытных из них.



Если the Lady of Pain в гневе придет на землю, то создатели и актеры какого сериала должны первыми "поприветствовать" ее? Голоса распределились так:

The Simpsons (Симпсоны) = 29%
Full House = 25%
Friends (Друзья) = 15%
Baywatch (Спасатели Малибу) = 14%
Charles in Charge (Чарльз в ответе) = 9%
Murder, She Wrote (Она написала убийство) = 8%

Последний вариант был следующим образом прокомментирован редактором сайта: Все эти 8 процентов будут наказаны в послежизни за обречение Анжелы Лансбери на вечные муки. Как сказал мой преподаватель в колледже, "Как это только возможно - не любить Анжелу Лансбери?"

Будьте честны перед собой. Если Britney Spears пройдет мимо вас и скажет "Привет!", какое заклинание вы сотворите?



Подавляющее большинство (сорок процентов) выбрало ***Charm Person***. То есть воспользовалось бы любовным заклинанием.

"I Born To Make You Happy!"



С другой стороны, зачем влюблять в себя эту дуру?! Еще восемнадцать процентов ограничились внушением - ***Suggestion***. И Бритни Спеарс готова вам сказать...

"Baby One More Time!"



Для девяти процентов Britney Spears слишком молода. Хорошо бы состарить ее лет на десять... двадцать... а почему не на всепятьдесят! ***Age Creature***!

Ну что, бабушка Бритни, "Sometimes"?

Далее мы вступаем в область садистских фантазий. Одинадцать процентов опрошенных заставили бы ее... плясать до потери сознания ***Otto's Irresistable Dance.***



"You Drive Me Crazy", одним словом



Шесть процентов респондентов желали бы видеть, как из ее тела с легким шипением испарилась бы вся влага - ***Abi-Dhalzim's Horrid Wilting***.

Ы-ы-ы! У Бритни Спирс есть такая хорошая песенка - "Soda Pop"



Четыре процента любителей Planescape не смогли бы выдержать это зрелище и смотались бы оттуда с максимальной скоростью при помощи ***Expeditious Retreat***.

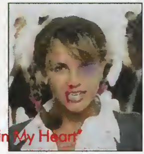
"I Will Be There" лучше и не скажешь

Еще по три процента опрошенных желали бы сжечь несчастную певичку дотла - "Burn baby, burn!". Они разошлись только в способе осуществления своей мечты - ***Flame Blade*** или ***Burning Hands***.

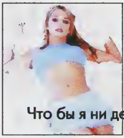


Да, я сожгу тебя дотла, но эта ненависть "From The Bottom Of My Broken Heart"

Другие четыре процента сочли, что название Torment к чему-то да обязывает. Лучший способ оправдать его - БОЛЬ! ***Symbol of Pain***!



Ага, жуткая боль - где-нибудь "Deep In My Heart"



Последние жалкие два процента попытались бы привлечь Britney Spears, изменив свою внешность (на более привлекательную?) - ***Change Self***.

Что бы я ни делал, я "Thinkin' About You"

Исповедь летчика-истребителя или Что наша жизнь?..

Владимир Колышкин

"Настоящий мужчина любит две вещи – опасность и игру..."
Фридрих Ницше

Мой "Мессершмит 109" подбили в небе над Англией. Я слишком увлекся, гоняясь за одним вертким английским парнем. Но когда я все-таки его достал, и он, объятый пламенем, рухнул на землю, на меня сверху свалился его напарник. Мой ведомый едва успел крикнуть: "Берегись! 2 часа сверху!", как смертельный крупнокалиберный град забарабанил по обшивке. Самолет противника в крутом пике мелькнул перед прицелом, я даже не успел нажать на гашетку. "Держись крепче, я лечу к тебе!" – ободрил меня далекий голос ведомого. Но держаться я уже не мог. Поврежденный мотор отказывался набирать обороты. Я терял скорость, а вместе с ней и высоту. Альтиметр начал стремительный обратный отсчет. Пришлось выпрыгивать с парашютом.

Самолет облегченно вздохнул и ушел по пологой кривой навстречу гибели. Распустив купол, покачиваясь на стропах, я парил в знойном воздухе, подобно неудачливой птице-аутсайдеру и с завистью смотрел, как далеко в небе идет воздушный бой, из которого я так некстати выбыл.

Прошлый раз, когда над Ла-Маншем меня подстрелил линкор береговой охраны, и мне пришлось покинуть кабину, я упал в море вблизи неприятельского берега. Думал, что меня подберут английские моряки. Но, к счастью, меня подобрала немецкая подводная лодка "U-25", дежурившая у берегов Англии. Наши подлодки часто крутятся вблизи мест крупных воздушных боев, чтобы подбирать подбитых летчиков.

Однако на этот раз мне не повезло. Я сел на сушу, а это - верный плен. Содрав с себя летный комбинезон с опознавательными знаками Люфтваффе и сложив парашют, я отнес в кусты уличающий меня тюк, как мог, присыпал его землей, забросал ветками и огляделся местность. Кругом расстилалась ширь фермерских полей. Сверху я привык видеть их маленькими зелено-желто-коричневыми квадратиками, быстро проносящимися под крыльями. Теперь, находясь на земле, я мог по-настоящему оценить их размеры. Меня охватило отчаяние: куда идти?! Кругом враги!

В паре километров от меня, на северо-западе, в небо поднимался маслянистый черный дым, словно кто-то зажег сигнальный костер. Это горел мой самолет. Значит, идти нужно в противоположную сторону, как можно дальше от такой улики. Не торчать же здесь посреди поля подобно огородному пугалу. И я пошел, куда направляла меня интуиция. Я шел вброд через колосящееся море ржи. Кузнечики стрекотали как безумные. На небе не было ни облачка, и солнце вовсю припекало. Вот тебе и Англия – страна дождей и туманов, подумал я, обливаясь потом.

Домик появился как-то внезапно, укрытый в куще деревьев. Красная черепичная крыша теперь уже явственно виднелась. Аккуратный белый заборчик окружал маленькую усадьбу. В противоположном ее конце возвышалась силосная башня. Три сарая барачного типа составляли хозяйственные постройки. В общем, стандартный малый фермерский набор. Куры с довоенным спокойствием клевали что-то на лужайке. Я обошел домик стороной, перепрыгнул через низенький штакетник и, как вор, прокрался к дальнему сараю с распахнутыми дверями. Здесь можно было отлежаться до сумерек и подумать, как выбраться из страны. Я заглянул в манящую темноту сарая. Пахло сеном, молоком, ну и, разумеется, навозом. Но мне эти запахи говорили о безопасности, еде и отдыхе.

Вдруг из дальнего угла вышла женщина. На ней было платье, какие моя мама носила в моем далеком предалеком детстве. У женщины были чудесные рыжие волосы и грустные глаза. Она держала в руке молоток, а во рту гвоздь. Если женщина занималась далеко не женским делом, значит, в доме не было мужчины. Конечно, а как же иначе. Всех мужчин призвали на фронт. Ну, если не всех, то, по крайней мере, молодых и сильных. На вид женщина была еще сравнительно молода, но острые морщинки возле уголков губ, говорили, что она много повидала и многое испытала в этой жизни, и, быть может, многое уже потеряла. Эти тонкие морщинки и сильное гибкое тело делали ее похожей на актрису Джейн Фонда. Я так про себя ее и назвал.

– Кто вы такой и что вам нужно? – поинтересовалась она, вытащив гвоздь изо рта. Молоток женщина на всякий случай взяла покрепче. Разумеется, она говорила по-английски.



– Айм сори, простите, – сказал я, облизывая пересохшие губы и показывая на них пальцем, – не найдется ли у вас чего-нибудь попить?

Женщина недоуменно оглядывала меня с ног до головы. Я испугался, не оставил ли я на себе каких-нибудь улик и тоже осмотрел себя. На мне были домашние тапочки, спортивные штаны "Адидас" и обычная майка. Тривиально одетый гражданин, ничего подозрительного.

– Кам ин, – сказала женщина и поманила меня за собой, – плиз...

Мы вошли в дом. Двухэтажный стандартный английский домик. Внизу две небольшие комнаты. Одна из которых служит и прихожей и кухней. Наверху, очевидно, две крохотные спаленки. Скромная довоенная обстановка: комод, кружева, портреты в рамках. Обыкновенный диван. Застелен очень аккуратно. В доме витал дух одинокой женщины, может быть, тоскливый, но не сломленный. Скромную

обстановку согревал теплом лакированного дерева музыкальный инструмент, по-видимому, виолончель, которая висела на стене, на почетном месте. Интересно, кто на ней играет? Или играл?..

– Сит даун, плиз, – хозяйка указала на один из стульев, хороводом собравшихся вокруг застеленного скатертью стола.

Я с наслаждением опустился на вогнутое сидение стула и откинулся на спинку. Боже, как я устал! Хозяйка вернулась на кухню, зажгла керосиновую плитку, поставила на нее кофейник. Потом открыла окно и кого-то позвала, судя по всему, дочку. Я сидел в гостиной, отдыхал и разглядывал многочисленные фотографии. Фотографии много скажут наблюдательному человеку, даже если вам ничего не известно о семье, в которую вы случайно попали. У женщины, хлопотавшей сейчас на кухне, был муж – красивый высокий парень – и двое детей: маленький мальчик и довольно большая девочка. Со старомодными, прошлого века усами - папа или, быть может, дед? Фотография родителей висела чуть дальше. Плохо было видно, но вставать не хотелось, да и зачем без причины тревожить хозяйку. Единственное, что меня серьезно волновало, и на что я хотел бы взглянуть поближе, зто настенный отрывной календарь. Похудевший более чем наполовину, он висел над громоздкой коробкой радиолы. На листочке значилась дата моего боевого вылета: 26 августа 1940 года. С трудом я удержал себя на месте.

Умопомрачительно запахло свежесваренным кофе. Я обернулся. В дверях, ведущих на улицу, стояла девочка с фотографии, вернее, она уже была девушкой с довольно развитыми формами, хотя вряд ли ей исполнилось 16 лет. Деревенский воздух способствует быстрому созреванию не только сельскохозяйственных культур... Девушка исподлобья глядела на меня уже знакомым, маминым взглядом, настороженно-стеснительно покусывая белыми зубками снятый с головы платок.

– Хай! – сказал и помахал ей рукой, подражая чистеньким героям американских фильмов и помня, что Англия – страна хороших манер.

Девушка молча развернулась, как флюгер при резкой смене направления ветра, и выскочила из дверей. Только ноги мелькнули, стройные, оголенные. Может, я чем-то ее обидел? Возможно, они здороваются как-то иначе. Употребляют другие слова, потому что зто "хай" слишком напоминает немецкое "Хайль!". А все немецкое они теперь должны ненавидеть.

– Coffee, – сказала хозяйка, ставя передо мной чашку дымящегося черного напитка. Я обжег горло большим глотком. На вкус кофе был превосходен, а может, я просто отвык от настоящего кофе. Как мог, я выразил хозяйке свое восхищение. Осторожно, она начала расспрашивать меня. Когда я стажировался в английской зскадрилье, я успел нахвататься порядочно слов, чтобы в общих чертах понимать, о чем идет речь.

– Как ваше имя? – спросил я, чтобы перехватить инициативу и увести в сторону ее любопытство.

– Джейн, – ответила она.

– Фонда? – машинально пошутил я.

– Почему Фонда? Маккелли. Джейн Маккелли. Я – ирландка... А вы? Вы, как я поняла, не из наших краев? Издалека?

– Да, – вздохнув, кивнул я. – Меня зовут Мартин... и я издалека. – Вы даже представить не можете, из какого я далекого далека...

– И вы всю дорогу шли в тапочках?

– Как вам сказать... – я поджал ноги, словно они зябли, хотя пот с меня катился градом.

– Ладно, пейте кофе, а меня ждет хозяйство, мне сидеть некогда...

– Вы, пожалуйста, не волнуйтесь, я скоро уйду, вот только допью...

Делая торопливые глотки, я глядел в открытое окно, на зеленую долину, залитую ярким полуденным светом, на далекие холмы с редкими низкорослыми сосенками. Теплый ветерок шевелил легкую занавеску. Где-то заливался трелью жаворонок. Шелестели листвой деревья, стоящие по ту сторону палисадника. А по зту сторону росли желтые и красные цветы, роскошные бутоны которых инспектировали тяжело гудящие шмели. Невероятно, подумал я, с какой тщательностью выписан каждый штрих зтого мира! Вплоть до трещинки на подоконнике. Как бы я хотел поселиться в зтом тихом уголке...

Тут вдруг идиллия кончилась, и я ощутил, что к моему затылку приставили что-то холодное, я бы даже сказал, леденящее. Судя по ощущению, зто были два ствола, расположенные горизонтально. Значит – охотничье ружье.

– Стань на колени, – сломавшимся голосом произнесла Джейн, стоя у меня за спиной.

– Спасибо, я уже сегодня молился, – ответил я, чувствуя, как шею сводит судорога.

– Не шути со смертью, парень, выполняй! – ее голос окреп, и в нем послышались нотки жестокой решимости.

Я сполз со стула и стал в позу кающегося грешника.

– А теперь ляг на пол, фашистской мордой вниз, – скомандовала эта ирландская амазонка. – Руки за спину!

– Мне неудобно, – пожаловался я, уткнувшись носом в пол.

– Зато мне удобно пристрелить тебя, если пошевелишься... Алиса!

Дочка влетела в комнату тотчас же, словно давно ждала сигнала. Алиса из Страны Чудес, подумал я, какие странные совпадения... Голые ноги замаячили в поле моего зрения.

– Закрой глаза! – приказала мать девочки, придавив к полу мой затылок колечками ружейных дул. – Чуть-чуть дернешься – разнесу башку из двух стволов!

– Вы бы посмотрели, заряжено ли ружье, – сказал я миролюбиво, – женщины в зтом отношении так беспечны.

– Хотите, чтобы я проверила на вас? – судорожный смешок сотряс женщину, но я явственно услышал, как она только теперь взвела курки. Значить, кое в чем я оказался прав. И она зто поняла и разозлилась.

– Алиса, возьми в шкафу веревку и свяжи руки зтому шутнику, – сделала распоряжение мать, еще сильнее вдавливая мою голову в пол. – Посмотрим, будет ли он веселиться, когда его возьмет в оборот служба безопасности.

С предосторожностями, достойными дикого зверя, девушка связала мне руки, неумело и совсем не туго. При желании я мог сбросить путы в два счета. Но у меня не было желания сопротивляться, потому что ни в чем и никогда нельзя быть уверенным до конца. Но даже не в зтом дело. Просто мне нравились зти люди, и я не желал причинять им боль и страдания. И так им несладко живется без мужа и отца.

Когда процедура пленения врага была закончена, все расслабились. Хозяева расселись по углам на безопасном расстоянии, а я остался лежать бревном на полу. Я уже приспособился к неудобному положению, повернул голову и отдыхал.

– Алиса, дочка, – сказала Джейн, – Беги к мистеру Сполдингу – либо в полицейский участок, либо к нему домой – скажи, что задержали подозрительного человека...

Девочка сорвалась с места, мать поймала ее за подол.

– Не туда!.. Возле него не ходи. Через окно...

Дочка, со всей радостью молодости, любящей все нестандартное, сиганула в окно, только платьице раздулось парашютиком.

– И пусть он сразу свяжется с военными! – крикнула мать вдогонку.

– Миссис Маккели, Джейн... разрешите мне вас так называть? – я повернулся на бок и поглядел на женщину, сидящую на стуле.

Она встрепенулась, навела на меня ружье.

– Не бойтесь, я не проявлю агрессивности, – сказал я проникновенно, решая сделать все для того, чтобы во мне увидели человека, а не просто обезличенного врага. Для зтого нужно кое-что рассказать о себе. Но чтобы тебя хоть немного зауважали, надо для начала занять подобающую позу. Та-

кова психология человека. Вряд ли кто-нибудь сможет проникнуться симпатией к валяющемуся в ногах врагу.

– Позвольте мне сесть.

– Туда, – указала она ружьем на дальнюю стену, где стоял диван.

Уткнувшись лбом в пол и став на карачки, я поднялся, шагнул к дивану.

– На пол! – приказали мне.

Я послушно опустился возле дивана, опершись спиной о его мягкое сидение. Руки мешали сидеть нормально, но я счел зто неудобство временным. Почему-то мне казалось, что зта умная женщина поверит моей истории... в которую я сам не верю. Нонсенс! Но зто так.

– Я сказал вам, что меня зовут Мартин... – начал я свою исповедь. – Мартин Фердинанд фон Грос. Из моего полного имени явствует, что я немец. И как вы, наверное, догадались – летчик... Но зто не так. На самом деле я русский...

– И что это меняет? – сарказм исказил ее лицо. – Ничего хорошего от вашего Сталина мы и не ждали.

– Не торопитесь, мадам, делать поспешные выводы. Ничего нет опаснее предвзятого мнения.

И так, я русский и вовсе никакой не летчик... Я художник, живу в городе... впрочем, зто совсем не важно... Нет, это очень важно... но сейчас не имеет значения... Господи, мои объяснения покажутся вам бредом сумасшедшего!

– А вы говорите правду, и все сложится само собой, – посоветовала Джейн Маккели, миролюбиво опуская грозные стволы вниз. Ружье улеглось между ее слегка расставленными ногами как символ чего-то грубого, сугубо мужского, которое так не вяжется с женским образом, которое женщине всегда чуждо. Ее красивые руки покоились на полированном дереве приклада. Длинные пальцы, еще не обезображенные тяжелой крестьянской работой, привлекли мой взор. Миссис Маккели смутилась и машинально проверила, в порядке ли ее прическа. Женщина всегда женщина. И зто вселяло надежду.

– Понимаете, – сказал я, настойчиво глядя ей в глаза и зтим еще больше ее смущая, – я даже не из вашего времени. И вообще не из вашего мира.

– Откуда же вы, с Марса? – уже доброжелательно улыбнулась моя слушательница, и я вздохнул с облегчением. Любопытство – прелюдия к пониманию.

– О! Если бы зто так было... – рассмеялся я так же открыто, но потом сдвинул брови, настраиваясь на серьезный лад. На слишком серьезный, быть может, даже трагический. – Ничего нет проще объяснения человеку двадцатого века межпланетного перелета. Но все гораздо сложней. Я попал к вам сюда из Большого Мира, назовем его так... Этот мир непредставимо далек... и вместе с тем так близок... Меня зовут Андрей Колосов. Я живу в России, в уральском городе... В 2000 году.

– В каком-каком году?! – Она подалась вперед, опираясь о ружье как на палку.

– В 2000 году. Но и перемещение во времени легко объяснимо, понятно человеку, тем более англичанину, читавшему романы знаменитого Герберта Уэллса.

– Вы имеете в виду его "Машину времени"? Я читала... Так вы хотите сказать...

– Не торопитесь, ради Бога! Я же предупреждал о преждевременных выводах... Вы все-таки позволите мне сесть?.. – я покосился на диван.

Она молча кивнула. Я осторожно поднялся, чтобы резким движением не разрушить то хрупкое доверие, которое, как мне казалось, на время установилось между нами. Я повалился в мягкие объятия дивана.

– Можете лечь, – расщедрилась хозяйка.

– О! Боже, как хорошо! – я вытянул ноги, предварительно сбросив тапочки. – Благодарю вас, вы так любезны.

– Не обольщайтесь. Так мне удобнее вас контролировать, – сказала она, напоминая мне о раскладе наших ролей.

Я окончательно понял, что даже если она мне поверит, все равно ей придется до конца выполнить свой гражданский долг. Объяснений с военными властями мне не избежать. Вряд ли я там найду доброжелательных слушателей. Я и решил пронаблюдать за реакцией Джейн, насколько правдивой покажется ей моя повесть.

– Знаете ли вы, что такое компьютер? – спросил я ее тоном школьного учителя. – Нет? Так я и думал. В сороковом году и в нашем мире о них ничего не ведали. Вот, кстати, вам одно доказательство в копилку моей невиновности. Компьютер! Это вычислительная машина. Но не просто какой-нибудь там арифмометр, действия которого основаны на механическом принципе... Это качественно новый принцип – злектроника!

Я проглотил колючий комок воздуха, ощущая сухость языка. Мне показалось, что я стою над бездной. Предстояла нелегкая задача: объяснить человеку первой половины XX века, да еще женщине, принцип работы компьютера. Тут мой блуждающий взгляд наткнулся на радиоприемник. И вот от зтого радио-мастодонта, прикрытого вязаной салфеточкой, как от печки, я начал свой словесный танец. Коротенько поведал об эволюции злектроники: радиолампы – транзисторы – микросхемы. Электронно-вычислительные машины, вещал я, занимавшие раньше своим объемом целые комнаты, стали умещаться в ящики, размером с кухонный шкаф, а с внедрением микросхем, и того меньше. Вот тогда, собственно, и появился компьютер. Теперь уже ЭВМ не была шкафом, а помещалась на столе, занимая на нем не больше места, чем ваша радиола. Небольшой ящичек и экран. В некоторых моделях система бывает и того компактнее, но это уже не суть важно...

Джейн смотрела на меня, как человек смотрит на фокусника, пытаясь понять, где скрыт обман. Что ж, неудивительно. Я сам, рассказывая свою историю, одновременно пытаюсь понять со мной происшедшее. Я продолжал:

– Современный компьютер - не только злектронный вычислитель, но и пишущая машинка, и альбом для рисования, и многое, многое другое... Компьютер проник во все сферы деятельности человека. Теперь невозможно даже представить себе жизнь без зтого чертова ящика. Японцы, как наиболее продвинутая в этом отношении раса, не могут обойтись без него даже в туалете.

Джейн смотрела на меня, и в ее глазах читалось понимание. Понимание того, что я и мои современники – конченые люди, если они даже в сортир не могут сходить по-человечески. Еще немного, думал я, и у меня появится союзница. И вот я подобрался к самому главному:

– Наконец, на компьютере можно играть. Представьте себе пластинку, наподобие граммофонной, только небольшого размера. На ней особым образом записана информация о некоем условном мире. Вы вставляете зту пластинку, мы его называем диском, в компьютер и... начинаете играть. На зкране, как в кино, появляются дома, леса, горы и вообще все что угодно. Все зависит от типа игры. В этих мирах вы можете строить, путешествовать, воевать... Однако, строительства и путешествия почему-то не популярны среди игроков. Предпочтение отдается военным играм. Такова уж природа человека. Ему больше нравится разрушать, чем созидать. Компьютерные игры настолько заразительны, что даже взрослые порой не могут оторваться от зкрана, не говоря уже о подростках. Они целыми днями, а то и ночами, могут находиться в таких виртуальных мирах. Виртуальным мы называем мир, который как бы существует и не существует одновременно. Ведь он придуман и записан условными знаками, особым образом, на специальном носителе информации. Это мир-призрак. Там легко вернуться во времени и начать все сначала. Можно воскресить мертвых, и они даже не будут знать, что были убиты. Они не чувствуют боли...

– Вы в этом уверены?

Вопрос застал меня врасплох, хотя я должен был предвидеть нечто подобное. Помнится, мы с сестрой, будучи детьми, обследовали радиорепродук-

тор в поисках спрятавшихся там людей, которые говорили громкими голосами, но почему-то нигде не были видны. Ничего, кроме паутины и каких-то железок с проводами, мы тогда не нашли и были весьма огорчены. Кажется, Джейн понимает меня (если понимает!) буквально. Я по инерции мышления настроился со снисходительной улыбочкой объяснить, в чем она заблуждается, но с ужасом осознал: права-то как раз она! Ведь вот же он – этот виртуальный мир, во всей реальной ощутимости! Я до сих пор чувствую на своем затылке холодное и жесткое прикосновение стволов.

– Я только одного не пойму, – сказала Джейн, – как игроки попадают в эти вир... в эти миры?

– В том-то и штука, что физически



попасть туда невозможно! – вскричал я, чтобы убедить самого себя. – В играх вы участвуете опосредованно, через условную фигуру, которая считается вашим представителем в электронном мире. Вы отождествляете ее с собой... Это похоже на то, как Господь Бог послал Иисуса своим представителем на Землю, поскольку Сам в мир людей явиться не может.

– Это неправда, Господь всемогущ! – на сей раз вскричала Джейн и сжала ружье крепче.

Я понял, что религиозные чувства англичан, даже виртуальных англичан, задевать не стоит. Я извинился и закончил:

– Именно невозможность лично побывать в виртуальном мире подвигла разработчиков к тому, чтобы изобрести средства, которые позволили бы создать иллюзию такого проникновения. И такие средства были созданы. Самым простейшим из них является шлем. Надев на голову такой шлем и подключив его к компьютеру, вы как бы попадаете в виртуальный мир. Конечно, это всего лишь иллюзия. Изображение транслируется непосредственно на сетчатку глаза. Чтобы потрогать предметы виртуального мира, необходим другой прибор, в виде перчатки. Однако чтобы во всей полноте ощутить виртуальный мир, необходимы дополнительные средства, как то: спец-костюм, бегущая дорожка, снаряды вращения с большой степенью свободы и многое, многое другое.

– По-моему, вы сумасшедшие... – сказала Джейн Маккели.

– Совершенно с вами согласен.

– Значит, насколько я вас поняла, мой мир... всего лишь игра? Игра, которую придумали вы, существа из Большого Мира?

– Именно это я и пытаюсь вам втолковать...

– И вы один из тех богов?.. – она с презрением оглядела меня и мой непрезентабельный наряд.

– Нет. То, что вы видите перед собой – мой компьютерный аналог в вашем мире. Физически я нахожусь у себя дома. Сижу в кресле перед компьютером или валяюсь на полу... Я не знаю, что со мной случилось! В моем распоряжении был только шлем. Мой друг, компьютерщик, решил усовершенствовать его. Что-то там добавил... схема, по-видимому, была несовершенной... И вот во время игры где-то произошло замыкание контактов или еще что-нибудь, сбой программы, может быть... И, по-видимому, мое сознание каким-то образом переместилось в моего компьютерного двойника... или в компьютер... Черт! Я не знаю! Я могу только предполагать. Я не знаю, как соотносится здешнее время со временем Большого Мира. Может быть, здесь пройдут века, а там всего лишь минуты... Или временные параметры совпадают... Но с уверенностью можно сказать одно: когда кто-нибудь выключит мой компьютер, я вернусь. Или...

– Или что? – спросила Джейн, кладя ружье на стол, ей надоело держать его на коленях.

Я промолчал. Я пожал плечами. Сделал вид, что не знаю. А на самом деле, разве я знаю, что произойдет, если выключить компьютер? Случится ли здесь Конец Света? Скорее всего, да. Значит, и я умру вместе со всеми. Все, что меня окружает, исчезнет, как и мой двойник, который есть я сам, свернется в исходную абстрактную математическую форму. Но в равной степени можно предположить, что сознание мое вырвется из виртуального плена, как птичка из клетки, и вернется в родные пенаты, то бишь, в мою голову.

Но вот во что я никак не могу врубиться: неужели ВСЕ ЭТО записано на диске? Конечно, диск у меня пиратский (а каким же он может быть при таких ценах), но всему же есть предел! А может, это проделки интеллектуального чипа, который Василий поставил для пробы в мой Пентиум? Возможно, беря программу за основу, он, придерживаясь общей пространственно-временной канвы, моделирует более тонкие жизненные нюансы... Ну, Васисуалий!.. доберусь я до тебя, экспериментатор хренов...

– Но вот беда, – сказал я, садясь, – выключить мой компьютер некому. И помощь мне оказать тоже некому. Я живу один. Остается надеяться: либо сознание мое самопроизвольно вернется на место, либо компьютер отключится сам, когда произойдет случайный сбой в электросети... Пару-тройку раз в году такое случается.

– Что вы на меня так смотрите? – сказала Джейн, вставая со стула. – Ждете понимания с моей стороны, сочувствия... Не дождетесь!

Она достала из шкафчика пачку сигарет, ломая спички, закурила. Глядя на нее, мне тоже зверски захотелось курить. Интересно, подумал я, каков на вкус виртуальный табак? И вообще, почувствую ли я хоть что-нибудь? Но я отказался от эксперимента. Не люблю курить со связанными за спиной руками.

– Мой муж был летчиком... – сказала Джейн, нервно и часто затягиваясь сигаретой. – Мы хотели жить отдельно, чтобы нам никто не мешал. Родители – его и мои – были не против, более того, помогли нам... Мы купили домик, здесь, под Манстоном, завели хозяйство. Потом родились дети. Мы считали, что достигли счастья. Но война разрушила все...

– Он погиб?.. – спросил я, и сразу же понял, какую допустил бестактность.

– Да, – ответила она, беря в руки с комода какую-то бумажку, судя по виду, официальную. – 13 августа... он

только-только окончил летное училище, получил звание лейтенанта Королевских ВВС... Его подбили где-то над островом Уайт... Он даже не успел выпрыгнуть...

Голос Джейн сорвался, крупные слезы полились из ее глаз, словно бисеринки покатились. Она отбросила бумагу, несомненно, извещавшую о смерти мужа.

– Вы даже не представляете, каким был Говард! Он писал стихи, замечательно играл на виолончели... – она с любовью посмотрела на инструмент, висящий на стене. – Но вот какой-то негодяй убил его! Такой вот игрок, как ты! Может, это и был ты!? – Джейн гневно выстрелила в меня глазами.

– 13 августа у меня не было боевого вылета, – потупив взор, ответил я, и это была правда. – Меня как раз переводили в другую эскадрилью. Перед этим я тоже попал в переделку, хлебнул водички в Ла-Манше... Так что его сбили здешние виртуалы...

– Не произносите этого мерзкого слова – "виртуалы!" Мы такие же люди! Я признаю деление людей только на хороших и плохих. Зачем вы пришли к нам? Поразвлечься захотелось?! Игроки! Люди для вас игрушки?! Вы просто законченные подонки! – она с размаху затушила сигарету в большой плоской перламутровой раковине, служившей пепельницей.

Я сидел в неудобной позе, не шелохнувшись, понимая, какую боль я доставляю этой женщине самим своим присутствием. Глупый, дремучий, эгоистичный кретин, ругал я себя. Ты возомнил, что очаруешь одинокую женщину, воспользуешься ее доверчивостью... А вот хлебни-ка ненависти сполна...

На дворе послышался звук приближающегося автомобиля. Наконецто! Я вздохнул с облегчением. Я уж больше не мог видеть страдания этой женщины. Она перестала быть для меня абстрактной фигуркой виртуального мира. Джейн мне стала близкой... Она мне нравилась! Как человек, как женщина, наконец...

Они ввалились в дом с оружием наперевес. Девочка робко выглядывала из-за грозных фигур. Впереди был толстяк с тяжелой одышкой человека, любящего хорошо и сытно поесть. Он был одет в полицейскую форму с бляхой на груди, свидетельствующей, что носитель ее – не последний человек в этой компании. За ним следовали двое мужчин в штатских костюмах, но с хорошей военной выправкой. Головы их покрывали с широкими полями шляпы, образца 40-х годов. Ясно, что люди эти были агентами военной контрразведки. За спортивными плечами агентов, виднелся еще один человек. По виду – деревенский дурачок и увалень. Но форма полицейского придавала его простецкой, придурковатой физиономии некоторую строгость и вызывала невольное уважение. Он как вошел, так и застыл в дверях, подперев притолоку высоким полицейским шлемом-котелком и раскорячившись в позе наивысшей бдительности. Ему не доверили оружия, чтобы он, не дай бог, не уложил всех в комнате, но дубинка в его здоровенных ручищах выглядела весьма грозно.

– Добрый денек, Джейн! – поздоровался старший констебль с хозяйкой, снимая фуражку с лаковым козырьком и вытирая со лба пот большим носовым платком сомнительной свежести. – Ну и жарища нынче выдалась. Как раз к уборке... Э! Да ты никак плачешь? Кто посмел обидеть нашу мужественную Джейн Маккелли?..

– Добрый день, мистер Сполдинг... Нет, это я так... лук резала... – оправдала свою минутную слабость мужественная Джейн Маккелли.

– А-а... Ну, показывай, где тут у тебя немецкий шпион?..

Агенты обогнали по-деревенски медлительного шефа местной полиции и стали по бокам дивана, где я сидел, наставили на меня пистолеты.

– Ого! – воскликнул старший "бобби", увидев меня. – Ты молодец, девочка... Захватила такого матерого ганса. Ну, вставай, парень.

Снимая с моих рук путы, этот мистер "Пудинг" многозначительно хмыкнул.

– Он чуть не освободился... – пропыхтел он, доставая из кармана наручники. – Ну-ка, приятель, примерь-ка эти браслетики. Полагаю, от них тебе будет нелегко избавиться.

Меня вывели во двор и посадили в открытый старенький автомобиль с округлыми крыльями над колесами и широкими подножками. На переднем пассажирском сидении валялся грязный тюк материи. Это был мой парашют. Значит, они уже успели побывать на месте моего приземления и отыскать обличающие меня улики. Агенты стиснули меня с двух сторон крепкими плечами. Мистер Сполдинг с громким сопением занял свое место за рулем, и мы поехали. Со скоростью деревенской телеги. Так что младший констебль с дубинкой легко сумел догнать машину и запрыгнуть на подножку. Он так и поехал, на подножке, поскольку переднее сидение было занято вещественными доказательствами. Насколько я успел заметить, мистер Сполдинг любил все делать не торопясь. Не торопясь, он вел машину. И так же, не торопясь, разговаривал, полуобернувшись ко мне, почти не глядя на дорогу.

– Повезло тебе, ганс, что ты пожаловал в гости к Джейн. Она у нас либералка... А забреди ты на ферму к старому Дугласу... Я бы тебе не позавидовал.

Помощник чутко отреагировал на слова босса: осклабившись, злобно-радостно гыкнул. На секунду потеряв привычную бдительность, он чуть не свалился с подножки, когда машину тряхнуло на колдобине. Полицейский торопливо перекинул ногу через борт и уселся на грязный парашют, возвысившись над всеми нами, наподобие Вавилонской башни.

– Джери, – сказал старший констебль, обращаясь к своему помощнику, – когда будем проезжать под железнодорожным мостом – пригнешься. Да... так вот я и говорю, – Сполдинг опять обернулся ко мне, – повезло тебе. Мистер Дуглас не стал бы церемониться. Вздернул бы тебя на суку без лишних разговоров. Обозлили вы его, фашисты. Дня три тому назад какой-то ас, вроде тебя, расстрелял из пушек его домик. Хорошо, что в это время там никого не было. Но дом жалко. Хороший был дом. Сгорел дотла. Теперь старик Дуглас с семьей живет в сарае вместе с коровами и свиньями...

Помощник-башня опять гыкнул.

– Джери! – сказал Сполдинг, выворачивая баранку, чтобы вписаться в крутой поворот. – Пригнись!

Полицейский упал на шефа, мешая управлению. Машину поволокло юзом. Как-то боком мы въехали под мост. "Вот хороший случай для побега, – подумал я, косясь на агентов. – Вырубить их – и..." Но я отказался принять сомнительный подарок судьбы. Во-первых, потому что он именно сомнительный, ведь я не крутой Арнольд. Это ведь только в кино вырубают с первого раза до отключки, а в жизни... К тому же у меня скованы руки. Меня просто пристрелят, и все. И потом, Боже ты мой, куда бежать?!

А во-вторых, я чувствовал свою вину. Ведь это я, да-да я, расстрелял из пушек домик старика Дугласа. Конечно, я не знал, что там живет мистер Дуглас. Разве я думал о том, что там вообще кто-то живет!

Это было в один из моих боевых вылетов. Я сопровождал бомбардировщики. И когда англичане налетели на нас, я подбил два "Харрикейна". Одного поджег сразу в лобовой атаке, когда они еще не потеряли строй, за другим пришлось погоняться. Из боя я вышел цел и невредим, что случается не часто. На радостях, возвращаясь домой, я, озорства ради, расстрелял один из домиков, которые во множестве проносились под крыльями. Я хотел проверить, предусматривает ли программа игры поражение таких незначительных объектов, да еще и гражданских? Программа оказалось на высоте. Домик запылал с первого захода. Я взглянул вниз: из окон, куда я в основном и целился, вырывались языки пламени. Довольный, я полетел дальше. На побережье случайно увидел радарную станцию. И хотя в задание не входило ее уничтожение, я разнес станцию в пух и прах. В тот раз я заработал превосходный рейтинг. На доске полетов

красовались результаты моих подвигов: сбил два "Харрикейна", уничтожил радарную станцию. Про домик мистера Дугласа не упоминалось. Очевидно, уничтожение такой цели сочли не достойным упоминания. А жаль, ведь я старался...

Теперь меня охватил жгучий стыд. Боже мой, как мне было стыдно! Они вправе расстрелять меня за мои художества. Я стал думать о том, что будет, если меня убьют.

Обычно, когда твой герой в компьютерной игре погибает – игра заканчивается. Закончится ли для меня игра навсегда или сознание мое вернется, куда положено? Опять все тот же вопрос сверлит мой ум, как электродрель. Однако на эксперимент я не мог отважиться. Тому, кто обвинит меня в трусости, я могу ответить: сейчас многие стали верить в Бога и в загробную жизнь, в переселение душ, подчас объясняя это с чисто материалистических позиций. Но почему-то никто из них не спешит проверить, так ли это на самом деле. Как там Гамлет говорил в своем коронном монологе "Быть или не быть?":

"... Кто бы согласился
Кряхтя под ношей жизненной плестись,
Когда бы неизвестность после смерти,
Боязнь страны, откуда ни один
Не возвращался..."

Единственно верный способ выйти из игры, как мне кажется, это вернуться на базу. Но для этого мне нужен самолет. Вот в этом направлении и будем планировать стратегию поведения. Но если даже каким-то чудом мне удастся захватить самолет и вернуться, а игра не закончится... Ну, тогда я не знаю... тогда я обречен жить здесь вечно...

Они допрашивают меня уже вторые сутки. Задают одни и те же вопросы, надеясь уличить во лжи. Измучили меня чуть ли не до смерти.

– Ваше имя? Звание? – вопрос летит из потока яркого света, на который мне больно смотреть.

– Мартин фон Грос, лейтенант, – отвечаю я, и опускаю взгляд. Я не вижу вопрошающего, и потому мне кажется, что я беседую с говорящей пустотой.

– Что-то уж очень скромно. Вы уже далеко не мальчик, могли бы заслужить чин повыше. К тому же ваше дворянское происхождение открывает широкие перспективы для удачной карьеры.

– Не люблю командовать. Слишком большая ответственность: одно звено надо направить туда, другое – сюда... А если ошибусь? Нет, пусть уж они сами выбирают себе цель, и сами отвечают за результат. А у меня есть мой ведомый, вот я им и распоряжаюсь.

– Хм... непонятно... Скромность, возведенная в принцип, – недоумевает следователь и скрипит стулом. – Вы странный немец... О'кей, спрошу прямо: у вас есть связи в высшем командовании Люфтваффе? Может, вы даже знакомы с Боровом?

– С кем? – Я смотрю на невидимого собеседника одним глазом, второй прищуриваю.

– С Боровом, который уже не влезает ни в один самолет. Я имею в виду толстяка Геринга, – разозлился мой следователь на мою тупость.

– О нет, что вы, Боже упаси!

– Если судить по вашему имени, вы дворянин. У вас не может не быть связей в высших кругах общества. Не так ли?

Я стал выкручиваться, как мог и, конечно, разозлил следователя еще больше. Я понимаю их интерес. Через меня и мои мифические связи с высшим руководством Люфтваффе они хотят узнать планы немецкого командования относительно Англии. Но что ж я ему мог ответить, этому человеку-невидимке? Что я немец скромных запросов? Но я не знал, бывают ли немцы со скромными запросами. Или сказать правду... Но я счел за лучшее закрыть эту тему. И вести себя так, словно я нахожусь в нормальном мире. Так, как это воспринимают люди, его населяющие. Тем более, что как я ни вглядываюсь в окружающие меня предметы, совершенно не могу их отличить от предметов так называемого Большого Мира. Моего мира. Даже я сомневаюсь, что же говорить о них, виртуалах... Они, пожалуй, сочтут меня сумасшедшим. А я еще не решил, что лучше: дом умалишенных или лагерь для военнопленных, куда меня, несомненно, отправят. Если, конечно, не расстреляют.

– Ладно, оставим это пока... – разочарованным тоном сказал следователь, видя бесперспективность жилы, которую он пытался разработать. – Продолжим: тип самолета, на котором вы летали?

– Истребитель "Мессершмит 109", или как его еще именуют – Бф 109 Е-4. Эскадрилья "Дагдешвадер 2".

– Эта та, что передислоцирована из Испании?

– Да. Но я в ней недавно...

– Где находится ваша база?

– В Аудемберте. Франция.

– Цель последней миссии?

– Город Манстон. "Юнкерсы" бомбили военные объекты, а мы их прикрывали.

Неожиданно следователь вышел из-за стола и выставил себя на обозрение. Это был сурового вида человек средних лет, с крепким подбородком и волевым взглядом. Удлиненный нос говорил о развитом интеллекте. Но на этом достоинства контрразведчика не заканчивались. Когда он сгибал руку, даже толстая ткань его твидового пиджака не могла скрыть, как перекатываются его бицепсы. Я знал, что если он меня ударит, я испытаю далеко не виртуальную боль. Он подошел ко мне и стал за спиной.

– Ваш шеф, эта немецкая свинья, приказывает бомбить все подряд, невзирая – гражданский это объект или военный. Вы понимаете, что вы - мерзавцы? – довольно громко и прямо мне в ухо прокричал следователь.

Он сделал резкое движение рукой – я дернулся. Но допрашивавший меня контрразведчик всего лишь полез к себе в карман.

– Не бойтесь, вы не в гестапо, – усмехнулся он, закуривая сигарету. – Мы не избиваем пленных. Ваши права будут соблюдены. У нас демократия. Но это не значит, что демократия не сможет себя защитить. Наш лидер, Уинстон Черчилль, сказал: "Мы будем защищать наш Остров, чего бы это нам ни стоило!"

И он указал на плакат, висевший на стене, на коем был изображен полукарикатурный премьер-министр с неизменной сигарой, носком добротного английского ботинка наступивший на горло фашисткой гадине с неизменными усиками щеточкой.

– Вот увидите, мы обломаем вам рога. А вашего Гитлера – повесим.

– Слушайте, – сказал я, сопровождая взглядом ходившего кругами следователя, – Что вы от меня хотите? Я простой летчик. Все, что знаю, я вам сказал... Простите, вы не дадите мне закурить?

Следователь протянул мне пачку американских сигарет "Кемэл" и щелкнул бензиновой зажигалкой. Сигарета была без фильтра. Это естественно, ведь сейчас 1940-й год. Я затянулся крепким дымом. У меня закружилась голова. Еще бы, не курил с самого утра.

– Ну, как, нравятся... сигареты? – сказал следователь, боком садясь передо мной на стол, опершись на одну ногу, а другой покачивая. – Или вы предпочитаете папиросы? Ведь вы русский, а они все курят папиросы... Или я не прав?

Он сверлил меня хитрым взглядом, наблюдая, как я стану выкручиваться из весьма щекотливого положения. Я машинально закусил кончик сигареты, словно это был фильтр, к которому я привык, или бумажный мундштук папиросы. Табак обжег кончик языка. Я выплюнул его и неловко продолжал курить.

– Да, – сказал мой мучитель, – к ним надо привыкнуть. Но это лишь вопрос времени... Если бы вы согласились с нами сотрудничать, у вас было бы много хороших сигарет, хорошей выпивки...

– ... и много хороших баб, – докончил его мысль я. – Слышали не раз... Дешево покупаете.

– Вы же не дали мне договорить. И много настоящих денег, так я хотел закончить.

– Настоящих – это каких, долларов, что ли?

Он хмыкнул, соскользнул со стола и опять растворился в слепящем свете.

– Ну, если вас не устраивают фунты, можно и в долларах... Или вы все-таки предпочитаете в рублях?

– Боже упаси! – сказал я и раздавил в пепельнице окурок, как мерзкое насекомое.

– Ну, вот и договорились. – Он пошуршал бумагами, словно крыса, устраивающая себе гнездо.

– Я Родину не продаю, – ответил я и пояснил, – именно это я имел в виду, когда сказал: "Боже упаси".

– Ах, так! О'кей. Вы сами напросились на жесткие меры.

Следователь снова встал со своего места и опять стал кружить по комнате, словно ястреб, высматривающий добычу. Впрочем, добыча давно была у него в когтях. Теперь он примерялся, чтобы ударить клювом побольнее.

– Скажите, Андрэй... не будем играть в прятки, ведь вы Андрэй?.. Почему вы, русский, воюете на стороне немцев? Ведь ни СССР, ни Великобритания не объявляли войну друг другу. Более того, насколько нам это известно, ваши довольно активно воевали в Испании против фашистов. Так в чем же дело? Кто вы такой? Отпрыск белогвардейского офицера? Но по логике вещей, вам следовало бы воевать против красных, а не против англичан.

Разумеется, думал я, Джейн сообщила им, мое подлинное имя и что я русский, но, по видимому, этим и исчерпывается информация обо мне. Ахинею про Большой и малый миры она им наверняка не передала и правильно сделала со всех точек зрения. Теперь уже разозлился я и решил ударить его побольнее:

– Я ведь не спрашиваю вас, почему вы, американец, работаете у англичан. Только не пытайтесь возражать. В ЦРУ всегда работали дяденьки с длинными носами. Прибавьте сюда ваш американский одеколон, которым вы надушились, сигареты "Кэмэл", это ваше "о'кей", когда англичане обычно говорят "олрайт"...

Я брал его на крутой понт, но это сработало. Следователь был ошеломлен моей проницательностью. Он гордился своим профессиональным мастерством, но никак не мог предположить аналогичных способностей у русского ивана. И это не удивительно. Откуда он мог знать, кто я на самом деле. За плечами у него был только личный опыт, а у меня – книжная и кинематографическая культура всего XX века. По крайней мере, та ее часть, которую я усвоил. В сравнении со мной в некоторых аспектах он был сущим ребенком.

– Вы, я вижу, птичка непростая... – сказал он, приспуская узел галстука. – Но это для вас же хуже. Если вы русский шпион, то мы возьмем вас в такой оборот, что не обрадуетесь...

– А как же Женевская конвенция о военнопленных, в соблюдении которой вы клялись?

– Вы не военнопленный, вы шпион. На вас Конвенция не распространяется. Единственный для вас выход – сотрудничать с нами. А будете упрямиться, выдадим вас Берии с таким рекомендательным письмом, что вам не позавидует самый распоследний враг народа. Вы хоть и русский, но сибирские лагеря вряд ли вам придутся по вкусу. Как у вас говорят, укатают сивку крутые горки.

Я испугался. Он не шутил. В этом простом мире, все было просто. И жестоко. Если сказано, что выдадут, то обязательно сделают это. Сгинуть в виртуальных сибирских лагерях, наверняка еще более кошмарно-гротескных, чем реальные, мне совсем не улыбалось.

– Никакой я не шпион, – вымученно улыбнулся я. – Просто доброволец. И даже не доброволец, а как бы это сказать... вольный стрелок. Если уж на то пошло, я стажировался в английской эскадрилье. Летал на американских и на английских истребителях. Но немецкие машины мне нравятся больше. Скоростные, маневренные. Ваши самолеты не идут ни в какое сравнение. Неповоротливы, скорость маленькая. Чуть возьмешь вверх покруче – мотор глохнет... нет, это не работа... И летчики грубияны. Если случайно их обстреляешь, обругают тебя последними словами. А немцы всегда вежливы. Грубого слова от них не услышишь. Они никогда не орут в эфире: "Куда стреляете, идиоты!", они кричат: "Не стреляй, это друг!" Чувствуете разницу?

– Так-так-так... – словно заевшая пластинка бормотал следователь.

– Нет, конечно, по большому счету все это несерьезно, я понимаю, – сказал я оправдывающимся тоном. – Я ненавидел фашизм не меньше вашего и сейчас ненавижу... Но последней каплей, переполнившей мое терпение, – продолжал я, распаляясь, – стали бомбардировки НАТО Югославии. Как славянин, я не мог этого простить американцам и англичавам. Немцы тоже принимали участие, но были не так наглы...

– Позвольте, но ни англичане, ни, тем более, американцы не бомбили Югославию!

Ну вот, я вляпался! Все-таки он подловил меня. Я готов был откусить себе язык, если бы обладал стойкостью индейца. Что случилось с моей головой!? Я заметил, что иногда теряю над собой контроль. Подобно тому, как во сне легко рвется нить сознания, и вы забываете, кто вы и что вы, и начинаете жить алогичной жизнью персонажа сновидения. Только в моем случае все наоборот. Я забываю, что нахожусь в чужом мире. Особенно когда волнуюсь. Но, может, это и хорошо. Может быть, это своеобразная защитная реакция моего сознания или подсознания. Потому что, если я вдруг начну забывать, откуда явился в этот мир... Мне даже страшно представить себя вечным пленником компьютера! Впрочем, вечным ли?..

– Видите ли, – сказал я, уставясь горящими глазами в одну точку и начиная раскачиваться из стороны в сторону, симулируя шизофреника, – речь идет не о теперешних временах, а о будущих... Для человека, который прозревает будущее так же легко, как вы наблюдаете горизонт...

– Слушай, – сказал следователь, становясь передо мной в позу санитара. – Ты мне тут придурка из себя не строй. Тоже мне, Эдгар Кейси выискался... Ладно, с недельку побудешь в лагере... не бойся, не бойся, не в сибирском – нашем лагере, а там видно будет. Мы еще с тобой поработаем, парень. Что-то в тебе не стыкуется...

Контрразведчик вызвал конвой, и меня отвели обратно в одиночную камеру.

Меня отправили в лагерь для пленных немецких летчиков, расположенный вблизи города Рединг. Собственно это был аэродром. Немцы изрядно разбомбили его, сожгли постройки, повредили взлетное поле. Тут мы жили и тут же работали. Строили себе жилье, восстанавливали взлетно-посадочные полосы для тяжелых бомбардировщиков. Нас было немного. Это и понятно – война только началась, сухопутного десанта не было (и как знаю только я один, не будет). Те, которым не повезло, кого сбили и захватили в плен, как меня, и составляли зэковский контингент лагеря.

В свое время мой дед, бывший в плену у немцев, прекрасно выучившийся там говорить по-немецки, причем с берлинским акцентам, приложил немало усилий, чтобы я так же сносно изъяснялся на немецком. Так что с самого начала в общении с немцами у меня не было проблем.

Едва я ступил на территорию лагеря, как военнопленные побросали работу и прибежали знакомиться. Я понимал мотивы их интереса. Ими двигала надежда узнать хоть что-нибудь о положении на фронте, а если повезет, то и получить весточку от семьи. Но кроме факта своего присутствия, я ничем особенным порадовать их не смог. Сказал только, что пока наши дела в воздушной войне с Англией идут блестяще. Правда, теряем мы значительно больше самолетов, чем противник, который, надо отдать должное, сопротивляется отчаянно. Но скоро, и это обе-

щал сам маршал авиации, господин Геринг, новая Люфтваффе усилит массированные воздушные удары, с тем чтобы окончательно сломить сопротивление врага. Так что держитесь ребятки, освобождение ваше близко, как никогда. Они, расстроенно-веселые, по одиночке отходили от меня и нехотя принимались за работу.

Англичане, сидевшие на вышке за проволокой, снисходительно наблюдали за нами. В общем-то, они не вмешивались в нашу лагерную жизнь. Командовал нами в основном менеджер в форме капитана инженерных войск. Он приходил, давал задание, проверял сделанное, иногда бранил, но редко. Иногда посылал вместо себя помощника, смуглолицего парня в очках, очевидно, выходца из колоний, робкого, но, по-видимому, грамотного специалиста. Мусульманского вероисповедования, он любил здороваться с нами на арабском и научил нас, как надо отвечать. "Салям-алейкум!" — махал он смуглой рукой, и немецкие асы так же дружелюбно отвечали ему: "Алейкум-салям!". Иногда, в часы досуга, он даже играл с нами в волейбол.

Дни проходили за днями в мужском труде и в мужском же отдыхе. К сентябрю мы уже переселились в барак, возведенный нами у края летного поля. Когда нас перебросят на другой объект, здесь будет казарма для английских летчиков. Так что постройка имела все удобства, как-то: спальни, душевые, теплые сортиры, комнаты отдыха. У нас был даже патефон с кучей заезженных пластинок. И по вечерам, когда мужское сердце неизвестно отчего томится, мы устраивали танцы или просто слушали запрещенный в фатерлянде американский джаз.

Нам даже разрешалось читать книги. Правда, были они на английском языке и пользовались ими считанные единицы. Я очень страдал от того, что не владел великим английским в достаточной степени, чтобы читать художественную литературу. Скучал я и по русской литературе, по своим любимым книгам, оставленным дома. Поскольку по профессии я художник (не помню, говорил ли я вам об этом?.. Ну так знайте), вечерами я рисовал для ребят комиксы на темы из лагерной жизни. Это чтиво ребята обожали до визга, жадно смотрели, узнавали друг друга и ржали как жеребцы. И с нетерпением ждали продолжения, так же, как наши домохозяйки ждут продолжения любимых своих сериалов.

Так что, в общем-то, все у нас было. Не было у нас только радио, и потому все мы страдали от недостатка информации. Впрочем, от этого больше страдали мои ребята, чем я сам. Как вещая Кассандра, в политическом аспекте я знал все наперед. Поскольку все здесь сделано по образу и подобию Большого мира, сомневаться в ходе исторических событий не приходилось. Все железно детерминировано. Все будет так, как записано в скрижалях Великого Лазерного Диска.

Однажды, в теплый погожий денек, когда я лежал на травке и смолил удушающую английскую сигарету — а делать это разрешалось через каждые два часа работы, — в лагерь прибыло очередное пополнение. В последнее время неофиты от зэка поступали партиями. Англичане стали сбивать наши самолеты пачками. Массированные воздушные атаки железных ястребов Геринга слабели с каждым днем войны. Люфтваффе выдыхалась.

Ребята, как всегда, окружили новичков с горящими от нетерпения глазами. Единственными, кто остался равнодушным к встречи земляков, это были охранники-солдаты туманного Альбиона и я, ваш покорный слуга. Мне не откуда ждать вестей. Окруженный людьми, я был среди них Робинзоном. Робинзону-то, поди, легче было. Он хоть и был одинок, зато жил в своем родном мире. А где живу я? Я даже этого не знал. Самое тяжелое здесь, это сознание того факта, что нет рядом с тобой ни одного настоящего человека. Из Большого мира. Это страшно угнетает. Ей-богу, клянусь моим шестнадцатискоростным СД-РОМом, отдал бы годовой табачный и шнапсовый паек за одного, пусть самого завалящего, русского паренька. На худой конец, сошел бы и иностранец. Все равно мы здесь были бы земляками. Но, увы!

Я выбросил окурок, кинул на плечо лопату и отправился к объекту своего общественно-полезного труда. Мы рыли котлован для фундамента под офицерский клуб. Тут меня окликнули. Я давно привык к своему местному имени. Оборачиваюсь — Грушницкий! Шутка. Оборачиваюсь — на меня смотрит какой-то парень: симпатичный, высокий и светловолосый, как и полагается арийскому асу. Форма на нем была без знаков различия, но видно, что воздушных сил. Крылышки Люфтваффе сорваны, но темный след, невыгоревшего в этом месте материала, отчетливо выделялся.

— Мартин! — голос до боли знаком, но узнать его не могу.

— Кто ты? — сказал я, втыкая лопату в землю.

— Разве ты меня не узнаешь, Мартин?!

Видя мою мучительную гримасу, он сжалился надо мной и подсказал:

— Ведь я же твой ведомый, второй номер. Людвиг Баузр!

— А-а-а... Людвиг! Mein Gott!

Мы крепко обнялись, заимообразно выколачивая пыль из наших потрепанных форменок широкими ладонями. От него еще пахло душистым мылом, которым он умывался перед вылетом. Так вот он каков, мой ведомый. Это его бодрый голос я слышал, когда связывался с ним по рации. Всегда отзывчивый, исполнительный, летящий к тебе по первому зову; как мать родная, всегда готовый тебя защитить, как бы самому трудно не приходилось. Вежливый. Когда его сбивали, он искренне огорчался, что ничем больше не может быть полезен, сообщал: "Извините, я выпрыгиваю".

— Ну-ка, дай я на тебя посмотрю, — сказал я, вглядываясь в его искрящиеся радостью голубые глаза.

— Ну, слава Богу, ты вспомнил меня! А то уж я было подумал, что эти чертовы томми выбили из тебя всю память. Как здесь, бьют?

— Мы здесь живем, как у Христа за пазухой! — я покровительственно потрепал его по плечу. — Идем, покажу твое место. Разумеется, оно будет рядом с моим. Я даже уступлю тебе свое... Тебе нравится у окна? Оттуда хорошо видны зеленые холмы и лес. Этот пейзаж напоминает мне мою родную землю... Саксонию.

— Ты же говорил, что родился в Баварии. Помнишь? Ты еще отказался от отца, который помогал коммунистам и даже чуть было не стал членом ЦК Баварской Социалистической республики. Ты поклялся кровью смыть позорное пятно с твоей дворянской фамилии. Своей кровью и чужой. Помнишь?

— Конечно. Меня хоть и контузило малость, но у нас, у арийцев, память от природы крепкая. В Баварии-то я был несмышленышем, а потом мы переехали в Саксонию, вот ее-то я и считаю своей настоящей родиной.

— Настоящая наша родина — Единая Германия! Никаких отдельно — Австрия, Судеты... Только единая Германия!

— Но только сегодня, мой друг, — возразил я. — Сегодня Германия, завтра — весь мир!

— Хайль Гитлер! — вскричал мой друг, распаляясь.

— Гитлер хайль, — ответил я по арабскому обычаю.

С вышки загрохотала пулеметная очередь. Пули с визгом пропороли воздух над нашими головами. Охранник показал нам кулак.

— Извини, приятель, — сказал я, — единственное, чего мы лишены, так это возможности приветствовать нашего фюрера Адольфа. Это запрещено.

Как-то раз лагерное начальство объявило о том, что нас повезут в город на экскурсию. Все запрыгали от радости, как истомившиеся скучными занятиями школяры. Хоть какое-то развлечение в тягучем однообразии плена. Мы много-много дней не видели ни одного гражданского лица, ни одной женщины ни лицезрели мы. Они являлись к нам лишь в сновидениях, да и то образы эти были капризно-изменчивые, ускользающие.

Повезли нас на двух грузовиках. Охраны было мало, но никто и не помышлял о побеге. С Острова не убежишь. У них объявлена всеобщая, поголовная мобилизация. Каждый британский гражданин, каждая гражданка стали бойцами. Вас просто пристрелят, и все.

– А пивком нас угостят? – спросил Гельмут Бройлер, большой любитель пожрать и выпить кружек пять пива для разгона.

– Да, да! – заволновались ребята. – Программа зкскурсии предусматривает посещение английского паба?

– Программа все предусматривает, – отвечала охрана, беспечно держа винтовки между коленями, словно зто было не оружие, а простые палки.

– Вот здорово! Может, девочек встретим! – кричали мы радостно, хотя задницы нам отбивали жесткие деревянные лавки; дорога была еще та... это вам не автобан. И какой дурак ее бомбил, зту совершенно второстепенную дорогу?

Вообще, зти томми были неплохими ребятами. Неуклюжие в своей грубоватой форме и смешных плоских касках, которые мы называли шляпами или тарелками, они делились с нами сигаретами, с кормежкой не жульничали, хотя продовольствия на Острове стало явно не хватать. Правда, кое-кто из них бывал излишне высокомерен. Но ведь зто присуще и другим нациям.

Мы проезжали через вересковые пустоши, через меловые холмы, заросшие изумрудной травой, с редко расставленными деревьями. Это были типично английские пейзажи, которые кому-то из иноземцев покажутся скучными, но истинный англичанин не променяет их ни на что другое. Впрочем, душевная привязанность к родным местам характерна и немцам, и русским, и всем, всем, всем. За некоторыми исключениями.

Когда мы въехали в город, то сразу поняли, что пабы нам улыбнулись. Кварталы стояли в развалинах. Там и сям торчали опаленные страшным огнем, зубчатые остатки каменных стен, словно их грыз огнедышащий дракон и, позабавившись, бросил. Улицы сплошь были заваленным битым кирпичом, осколками стекла и прочим мусором, в который превратились вещи, бывшие еще недавно символом прогресса, а теперь ставшие всего лишь чадящим хламом. Кое-где еще горели дома. Пожарные не успевали гасить все очаги пожаров. Сил и техники не хватало. Поэтому, едва сбив большое пламя, профессиональные команды спешили к новым объектам, а гражданские ополченцы добивали огонь подручными средствами: водой, землей, песком. Им активно помогали подростки: мальчики-скауты и девочки из организации "Герл-гайдов". Но и подавленные очаги еще долго чадили, душили людей своими ядовитыми белым, сизым, черными дымами.

Это был Дантов ад. И мы шли растрепанной колонной через него как грешники. Люди смотрели на нас, кто с ненавистью, кто безразлично, как на пустое место. Но каждый из нас, наверное, понимал, что вина наша безмерна, и нет нам прощения. Мы видели убитых, искалеченных людей, вернее, то, что от них осталоеь. Ровными рядами лежали они на очищенных местах, прикрытые брезентом. Стоптанные башмаки рабочего, щегольские ботинки богача, женские туфли, детские сандалии торчали из под грубого савана в братском единении смерти.

Нам выдели участок улицы и велели расчищать завалы. Никто не возражал. В тот день мы досыта насмотрелись на женщин, вытаскивая части их тел из-под завалов. Большинство убитых были как раз женщины. И дети. Окоченевшее, присыпанное серой пылью загубленное Будущее. "Пивка не желаешь, мистер Бройлер?" – сказал охранник, работавший наравне с нами, с винтовкой через плечо. Гельмут Бройлер сел на битые кирпичи и заплакал. Рожа у него от пыли была красновато-серой. Размазывая кулачищами слезы по щекам, он превратил ее в черную маску.

И все-таки нас угостили пивом. Принесли несколько котелков, и каждому досталось почти по полному стакану. Поздно вечером, когда мы возвращались на базу, то бишь в лагерь, я спросил Людвига:

– Отчего ты огорчился и не поднимаешь лица?

Мой товарищ молчал, тогда я обратился ко всем:

– Ну что, соколы Геринга, так и будем кричать "Хайль Гитлер!" или придумаем что-нибудь более оригинальное?

– Слушай, – вскричал мой напарник, выскакивая из угрюмого состояния погруженности в себя на поверхность бытия, – зачем они нам зто показали!? Ведь у нас есть работа и на месте. Аэродром все еще не готов к приему самолетов, а они отвлекают нас... Они ударили в самую душу, словно штыком пропороли!.. Я всегда гордился, что я летчик, не какая-нибудь сволочь из СС, а что получается? Выходит, что мы ничем не лучше гестаповца, а может, даже хуже, убивая людей массами... Тебе хорошо, ты сын либерал-демократа, чуть ли не коммуниста, тебе легко перемениться!.. А как быть мне? Сыну рабочего? Национал-социалистическая программа у меня сидит в голове, как гвоздь, забитый по самую шляпку. Если его выдернуть, я останусь с дырой в черепе!

Я не знал, чем утешить товарища, потому что сам был в смятении. Как тут не вспомнить о старинном учении альбигойцев о двойственности души. Я чувствовал, как существо мое раскалывается на две половинки, как полено, разрубленное топором. Одна половина меня жаждала творческого созидания, другая половина стремилась все разрушить. Если я найду в себе силы и отброшу эту вторую половину, чем мне заполнить пустоту?

В октябре месяце кончилось наше беззаботное существование. Продолжающаяся воздушная война принимала все более бесчеловечный и бессмысленный характер. Тотальные бомбардировки Южной, Восточной и Средней Англии, обстрелы из тяжелых орудий и ракетные удары ожесточили ее население. Отношение к нам переменилось. Дружественные шутки кончились, осталась одна ненависть. Как мы не оттягивали сроки сдачи аэродрома в эксплуатацию, вечно это продолжаться не могло. От нас взяли в заложники несколько человек и сообщили, что если мы к такому то числу не закончим работу, заложников расстреляют как саботажников на основании закона о военном положении. Мы выполнили условия, после чего весь пленный контингент отправили в специально отстроенный концентрационный лагерь.

Теснота, холод, голод, безысходная тоска обрушились на бедные, тупые наши головы. Два ряда колючей проволоки, злая охрана с собаками, за малейшую провинность – карцер. Тут уж было не до любования пейзажами. Мы не жили, мы выживали.

Впрочем, было бы грех нам стенать и жаловаться. Многие британцы существовали в куда более тяжелых условиях, ютясь в подвалах разрушенных домов, в землянках, в палатках, а то и вовсе под открытым небом. У нас хоть бараки были. И уж конечно ни в какое сравнение не может идти наша лагерная жизнь с тем адом, который устроят фашисты через год-полтора на захваченной территории Великобритании, на островах Джерси и Олдерни. Концлагеря на островах Ла-Манша примут в свои колючие объятия сначала французов, поляков, чехов, испанских республиканцев, потом настанет черед русских. Ужасные казни, которыми особенно отличится лагерь "Силт", охраняемый исключительно эсэсовцами, превзойдут по жестокости зверства древних ассирийцев над своими пленными. Будут здесь и новшества, както: удушение колючей проволокой, утопление в жидком бетоне... Срок "годности" измученного непосильной работой заключенного равен будет шести месяцам. Так что, все познается в сравнении. И все же, и все же... Страдали и мы.

Однажды, в один препакостный голодный вечерок, когда шедший целую неделю подряд моросящий дождь готов был свести нас с ума, меня неожи-

данно вызвали к коменданту лагеря. Я вспомнил агента ЦРУ, допрашивавшего меня. Конечно, ведь меня поместили в лагерь временно. Он так и сказал. А я-то, по своей русской привычке, думал, что обо мне забыли. Ан нет! Спецслужбы ничего никогда не забывают. Несомненно, они почувствовали, что я скрываю какую-то очень важную тайну. Что я сам являюсь тайной. И поэтому, ради ее раскрытия они выпотрошат меня как курицу.

Начальник лагеря полковник Лоренс Нобл встретил меня, сидя в кресле за своим столом и занимаясь какими-то бумагами. Я доложил по форме о своем прибытии и застыл в ожидании. Полковник еще до войны ушел в отставку, но долг позвал его вернуться в ряды Королевских вооруженных сил. Это был грузный, под прессом прожитых лет слегка обрюзгший человек, чем-то напоминавший мне французского артиста Жана Габена. Может быть, неторопливостью своей или твердостью характера.

Лоренс Нобл предложил мне сесть, что меня удивило. Потом он предложил мне закурить, что удивило меня еще больше. Я с жадностью затянулся хорошей сигаретой. Последнее время мы курили исключительно чинарики, милостиво брошенные охраной.

– Вот что, Мартин, – сказал полковник, подняв тяжелые веки и уставясь на меня мутноватым взором,– тут к тебе пришли на свидание.

В лагере все меня знали как Мартина фон и так далее. Подлинное мое имя, как я понимаю, было известно только американским спецслужбам. Ну и, конечно, Джейн. Ее образ как-то стерся в моей памяти, потускнел, как старинный дагерротип. Я не ждал ни от кого тепла, я был готов к сражению за свою жизнь. Я не хотел сгинуть в каком-то дурацком компьютере, пусть даже и в своем.

– Вообще-то, я никого не жду, – ответил я, стараясь растянуть удовольствие, получаемое от сигареты, как можно дольше. – Я уже все сказал и повторяться не намерен. Так и передайте ИМ.

– Зайди в ту комнату, – сказал начальник лагеря приказным тоном и указал на дверь, ведущую в смежное помещение.

Я подчинился. В небольшой комнате сидел человек в черном клеенчатом дождевике с капюшоном, надвинутом на лоб. Я сразу узнал его, то есть ее руки. Это была женщина. Она сбросила с головы капюшон, знакомым движением поправила свои роскошные рыжие волосы. Эта была Джейн.

– Здравствуй, – сказала она, вставая, в смущении стискивая пальцы рук.– Вот, пришла навестить тебя... Садись... Хочешь кофе?

Сначала я поздоровался довольно холодно, но потом какая-то теплая волна нежности поднялась на поверхность моего сознания. Спрессованные льды обиды раскололись, рассыпались, растаяли. Знакомые фразы! Конечно, я хотел кофе, еще бы! Но еще больше мне хотелось видеть Джейн Маккели! Нет, просто Джейн.

Она подняла с пола дорожную сумку, раскрыла ее и стала выкладывать на стол пакеты и пакетики, несомненно, с едой. Я знал, что продукты она, как и все, получает по карточкам. Я знал, что ей надо кормить себя и детей. Право же, летчик-преступник, какой бы он национальности ни был, не достоин таких жертв.

Джейн отвинтила крышку небольшого металлического термоса и налила мне в специально привезенную чашку дымящийся черный напиток.

– Пей, он еще не успел остыть...

Она села рядом. Капли дождя блестели у нее на ресницах, щеках, плащ вообще весь был мокрый. Она дрожала: и от волнения, но больше от холода. Губы у нее посинели. Но она улыбалась, подкладывая мне маленькие сухие печенья и сэндвичи с домашней ветчиной. Пища богов!

– Один я есть и пить не стану, – сказал я. – Давай вместе...

Это был первый совместный наш ужин. Джейн сказала, что Алиса передает мне привет. Сынишка, которого я не видел, живет у ее родителей в Дублине. Туда, в Ирландию, слава Богу, ни снаряды, ни ракеты фау не долетают. Рассказала она и о том, как ее хотели мобилизовать на авиационный завод, куда призвали очень многих женщин, но потом разумно решили, что она будет полезнее на своем месте.

Однако скоро все темы, хоть както связывавшие нас, иссякли, и наступило тягостное молчание. Мы еще недостаточно были знакомы, чтобы вместе молчать. И тогда я стал рассказывать разные смешные случаи из нашей лагерной жизни, из той поры, когда мы жили на аэродроме. В теперешней лагерной жизни смешных случаев я что-то не припомнил.

Так мы просидели до позднего вечера. Мне нужно было идти на вечернюю поверку. Она оставалась ночевать здесь. В гостиницах и мотелях мест не было, их реквизировали под госпитали, и там лежали раненые. И только теперь она показала мне бумагу. Это было ее заявление к лагерному начальству, в котором она просила выделить ей двух-трех человек для работы на ферме, в связи с тем, что сама она не справляется с хозяйством, а еще не заготовлен корм для скота на зиму, не посеяны озимые. В стране не хватает продовольствия, не хватает рабочих рук, в то время как сотни и сотни крепких мужчин бездельничают за колючей проволокой. Это ходатайство было одобрено, да, собственно, подсказано местным муниципальным советом.

– Я тебя не принуждаю, можешь отказаться... – сказала она, опустив глаза.

– Разве я ненормальный, чтобы отказываться от жизни на ферме! Конечно, я согласен. Разреши мне взять с собой моего товарища. Хороший парень – Людвиг Бауэр. Третьего возьмешь по своему усмотрению.

– Да не нужен мне третий... – ответила она, смеясь, потом сказала серьезным тоном: – Но день-два придется вам потерпеть. Наши бюрократы ничуть не лучше немецких или русских. Тем более, война... Нужно время, чтобы собрать на вас характеристики от лагерного начальства, согласовать вопрос с контрразведкой... Но я надеюсь на благоприятный исход для всех нас.

Прощаясь, мы пожали друг другу руки, задержав их единение на несколько большее время, чем требовалось для такой процедуры.

Как это ни странно, но нас с Людвигом выпустили на поруки. За нас ручалась Джейн Маккели. Ручалась своим честным именем. Мы поклялись на Библии, что оставим всякие попытки к побегу. Я уточнил: побега с фермы. Если меня переведут в другое место, клятва теряет силу. "Олрайт, – сказал старший констебль Сполдинг. – Но все равно, парни, я за вами буду внимательно наблюдать, уж не взыщите. Война!"

Мои отношения с Джейн носили довольно двусмысленный характер. И мы оба это понимали. Где-то, может быть, в подсознании ей хотелось более тесного сближения со мной. То есть того, что англичане называют "To sleep together" ("спать вместе") – этот эвфемизм означает – заниматься любовью, причем более-менее регулярно. Мне, и без всякого может быть, тоже хотелось этого. Но я отчетливо представлял себе, как она отреагирует на попытку такого сближение на уровне сознания. Даже без скидки на то, что женщина, с точки зрения мужчины, – существо противоречивое, алогичное. Лучше сказать, импульсивное. Причем, никогда не скажешь наверное, с какой стороны придет этот импульс. Так вот. При такой попытке с моей стороны, она может закричать, ударить меня, даже убить. Все это заставит ее делать заложенная с детства программа "порядочного поведения", где уважение к памяти покойному мужу стоит не на последнем месте. Такая же этическая программа работала и в моем мозгу. Чтобы исчезли все препятствия с нашей дороги друг к другу, нужно время. Время, чтобы я перестал быть здесь чужаком, более того – врагом. Время, чтобы в душе Джейн закрылась рана от потери мужа. Всему свое время. Коротко говоря, время объятий еще не наступило.

– Ты бы хотел здесь остаться? – сказала Джейн и торопливо поправилась,– у нас в стране...

Был чудесный теплый день, может быть, из последних погожих в этом году. Мы отдыхали на сене сметанном в стог наполовину. Я кусал горьковатый кончик травинки, глядел в синее-синее небо. Я промолчал.

– Ты тоскуешь? Хочешь летать? – она провожала глазами маленькое облачко, ползущее на запад. – Говорят, летчик не может не летать. Иначе он затоскует и умрет как птица в клетке. Это правда?

– У тебя бывает такое чувство, будто ты разрываешься на части? – спросил я. – Одна половинка души хочет одно, другая...

– Конечно. У меня теперь всегда такое состояние. Раньше я точно знала, чего хочу, раньше так все было просто, то есть, разумеется, непросто... но понятно. А теперь... Эта проклятая война когда-нибудь всех нас погубит... Скажи, как все сложится? Ведь ты все знаешь наперед.

– Будет большая война. Все страны втянутся в нее... И когда покажется, что спасения уже нет, наступит перелом. Фашистов разобьют, наступит мир. Страны запада восстанут из пепла как птица Феникс, обретут небывалое могущество... А та страна, чей вклад в войну будет едва ли не решающим, начнет потихоньку разлагаться, прогнивать, распадаться на части, чтобы, в конце концов, части зти обратились в прах...

– Судя по тону твоему, ты имеешь в виду свою страну?

– Я все пытаюсь понять, чем вы таким особенным отличаетесь от нас?

– Чтобы зто понять, надо стать британцем.

– Ты хорошая женщина. Но я хочу домой.

– Я понимаю твои чувства и кое-то сделала для тебя в зтом направлении... Я связалась с сослуживцем мужа Конрадом Чеширом, полковником авиации. У них не хватает пилотов, а ты хочешь летать... Ты осознал, что фашизм – зло...

– Глупенькая, я всегда зто знал. Просто у меня были свои мотивы.

– А теперь?

– И теперь я за вас не буду воевать.

– Почему?

– Не знаю. То есть я, безусловно, за демократию, но зто не значит, что я за вас буду воевать. Видишь ли, из правого легко сделаться неправым. А вот обратная дорога – ох, как трудна. Вы будете гордиться своими успехами, и не без основания... Вам покажется, что вы всегда правы... И тогда вы понесете людям зло, даже сами того не замечая. Вот я против чего. Если мне предложат место пилота английской зскадрильи, я приму предложение. Но вылет мой будет без возврата.

Она очень долго молчала. В душе ее происходила жестокая борьба, зто отражалось на ее лице. Из битвы она вышла тяжело травмированной морально.

– Хорошо, я помогу тебе, – сказала Джейн, не до конца веря своим словам. – Хотя мне нелегко будет лгать. Если бы ты знал, какая для нас это мука. Извини, – спохватилась она, – для вас, разумеется, тоже... Просто ты поставлен в такие условия, что иначе нельзя...

– У нас сейчас уже, наверное, снег выпал... Знаешь, почему еще я хочу вернуться? Потому что я попал сюда не по своей воле. Человек не любит насилия. Вот если нам удастся усовершенствовать виртуальный шлем... Примешь гостя?

– Я буду ждать тебя... – ответила Джейн.

Я уже говорил о том, что зтот маленький мир в чем-то очень прост. Люди жили просто и просто умирали. И вопросы решали просто. Вся эта глупая и, возможно, кровавая пачкотня со снятием часовых и героическим захватом самолета для побега, поначалу рисовавшаяся в моем воображении, слава Богу, не реализовалась. Меня приписали к зскадрилье, которой командовал Конрад Чешир. За глаза его называли Чеширским котом. В основном звали его так из-за фамилии и понятную каждому англичанину ассоциацию, да еще за мягкую походку и добродушную физиономию с небольшими усиками шнурочком. В прочем, тонкие усы в ту пору носили многие. Чешир проявлял самостоятельность, порой излишнюю, но всегда был готов ответить за свои поступки. Того же он требовал от своих подчиненных. Несколько групп этой зскадрильи были укомплектованы американскими летчиками-добровольцами. К одной из таких групп причислили и меня как иностранного добровольца.

Мир зтот хоть и прост, но будь я подлинным немцем, меня вряд ли бы приняли. Пришлось сказать Чеширу о том, что я русский. Доказать сие, как вы понимаете, было не трудно: язык мой всегда при мне. И все же я не берусь обсуждать, как командование авиаполка решила зтот сложный вопрос – в обход контрразведки или с ее согласия. Не исключено, что Чеширский кот, выпустив свои коготки, в очередной раз проявил самостоятельность, которая порой доставляла его начальству немалую головную боль. Как бы там ни было, но я сказал ему большое русское спасибо.

Американцы сразу прозвали меня Чкаловым. “О! Чкалофф! – говорили они. – О'кей!” Ну что же, сказал я себе, если я Чкалов, то ждите с моей стороны фортеля. И да простит меня отзывчивый и мужественный Конрад Чешир.

Мне предоставили самолет, прозванный американцами “Кувшином”. Внешним видом он напоминал русские “Яки”. Но по маневренности “кувшины” и “яки” можно сравнить как неповоротливую черепаху и юркую ящерицу. Кое-что о летных характеристиках английских и американских самолетов я уже говорил и повторяться не буду. Нам определили задачу – перехватить вражеские бомбардировщики, следующие в район Карадифф-Ньюпорт. Это два крупнейших морских порта Англии, где базировалась часть кораблей Королевских ВМС. Там же разгружались американские суда, привозившие продовольствие и боевую технику британцам в качестве братской помощи в деле разгрома общемирового врага – фашизма. Естественно, все крупные порты Англии, особенно на юге, были чрезвычайно притягательны для немецкой бомбардировочной авиации.

– Ну, друг, прощай, – сказал я Людвигу в день, когда покидал ферму навсегда. – Помогай Джейн, веди себя достойно. Для тебя война кончилась, постарайся зто понять. Если не наделаешь глупостей, вернешься домой цел и невредим. Работы дома будет много, уж это я тебе обещаю.

– Verstanden, kette Fuhrer! – как всегда четко отрапортовал лейтенант Баузр.

– Я тебе больше не командир. И вообще, Людвиг... выкинь из своего лексикона слово “фюрер”.

– Gut. Мартин, у нас с Алисой возникла взаимная симпатия...

– Совета хочешь? Я уже тебе ответил: постарайся не наделать глупостей, и все будет хоккей.

– Как ты сказал?

– О'кей, говорю! Вживаюсь в образ американского аса, – засмеялся я.

– Ты смотри с ними поосторожнее...

Мы снова обнялись, как тогда в лагере, на зтот раз расставаясь. Глаза друга повлажнели. Блеснула слеза. Не виртуальная, а самая настоящая.

– Auf Wiedersehen, Людвиг!

– Glucklihe Fluge, Chef! – ответил он. – Счастливого полета, шеф!

Я подошел к Джейн и Алисе, стоявшим у калитки палисадника.

– Гут бай, девочка! – сказал я Алисе. – Желаю тебе счастья.

– Бай-бай, мистер Грос! – скромная, она оставила нас наедине.

– До свидания, Джейн... Может, еще встретимся когда-нибудь...

– Я буду ждать... – снова повторила Джейн Маккели.

Неожиданно для самого себя я поцеловал ее в губы. Она ответила взаимностью.

В 09.15 по Лондонскому времени мы начали взлетать с прибрежного азродрома Гастингса с тем, чтобы взять курс на Ньюпорт. Воздушная наша зскадра состояла из тридцати англий-

ских "Спитфаейров", двадцати шести "Харрикейнов", десяти американских самолетов "Тайфун" и примерно стольких же "Кувшинов". Я стартовал одним из последних, и поэтому справедливо предполагал, что легко оторвусь от основной группы. Однако волнение меня не покидало и за сутки до вылета, и когда я сидел уже в кабине. Меня сотрясало как в лихорадке. Мы стояли на взлетной полосе, выстроившись в двухрядную, гудящую колонну. Уверенность в том, что мне позволят ускользнуть, не окрепла во мне даже когда я запустил двигатель и перестал вообще что-либо слышать. Головные самолеты попарно отделялись от колонны и шли на разгон, когда их колеса отрывались от земли, с места срывалась очередная двойка. Взлетный конвейер работал слаженно и быстро, но мне казалось, что все это происходит несносно долго. Я часто оборачивался на контрольную вышку, боясь, что в последний момент они получат приказ остановить меня. Мне казалось, что там вот-вот откроется дверь, выскочит человек и, махая руками, станет призывать охрану. Совершенно машинально я проверил вооружение. Боекомплекты были набиты под завязку. Но стволы невозможно повернуть куда-либо в сторону. Конечно, если потребуется, я могу выкатиться из строя и устроить на летном поле грандиозное шоу... но вряд ли я стану это делать. Я не смогу стрелять в них. Я слишком долго находился среди них.

Напряжение мое достигло кульминации, когда, оглянувшись в очередной раз, я увидел, как по дороге, спускавшейся с холма и ведущей к аэродрому, неслась маленькая колонна штабных машин, состоящая из четырех "лендроверов". Сжав зубы, я схватился за рукоять тормоза, двигатель давно набрал максимальные обороты, и самолет мой дрожал, как до предела сжатая пружина.

Последняя пара сорвалась с места и понеслась вперед. Они вспорхнули в небо легко на своих широких и округлых крыльях с сине-красными, как у бабочек, пятнами. Только "бабочки" эти, разрисованные полосами камуфляжной окраски, умели пребольно кусаться. Я резко сбросил тормоза, – и воздушная машина рванулась с места в карьер, словно подхваченная могучей рукой. Но радостная мысль моя летела быстрей, придавленного тяжестью тела, душа моя воспарила, сбросив оковы ожидания. Теперь я точно знал, что вырвался!

На скорости 90 миль в час самолет уже поднялся в воздух. Удивительно! Скорость отрыва у американского самолета раза в полтора ниже, чем у немецкого. Значит, и посадка обещает быть комфортной. Не то, что на немецком истребителе, когда на полосу заходишь как сумасшедший (зато в бою скорость – самое главное).

После набора минимально необходимой высоты, самолеты группы легли на правое крыло, совершая разворот на 75 градусов и, взяв нужный курс, пошли на цель. Я же, как и задумал, отклонился влево и стал удаляться от группы все дальше и дальше. Технически сделать это было просто, но в душе пришлось порвать какие-то болью отозвавшиеся нити. Тяжело это – отбиться от стаи и уйти в свой собственный полет!

Я огляделся по сторонам. Против обыкновения, меня сопровождали целых два истребителя. А на поле я этого и не заметил. В прочем, до того ли мне было. На старте мысли мои занимали совсем другие проблемы. Зловещий эскорт, подумал я. Интересно, чем вызвана столь чрезмерная опека. Ну да ладно, как-нибудь мы от него избавимся.

Мы прошли береговую линию, миновали линию противовоздушной обороны. Под крыльями неторопливо проползали свинцово-синие воды Английского канала. Пролив Па-де-Кале, разделяющий Англию от Франции, в узкой своей части имеет ширину 30 километров. Самый тихоходный "Юнкерс-87" покрывает это расстояние за 8 минут. Но если лететь от Гастингса, расстояние увеличивается более чем вдвое.

На своем истребителе я долетел бы за 10-15 минут. На этой каракатице я буду ползти чуть дольше. Прибавим сюда несколько минут на поиски аэродрома... Значит, минут этак через двадцать пять я буду дома. Дома? Господи! Сделай так, как я предполагаю... Верни меня обратно!

На правах командира звена я связался со своими ведомыми по рации и отдал распоряжение: "Спасибо, ребята, за сопровождение. Объявляю отбой. Можете возвращаться". – "Это желтый два, – ответили мне. – Вас понял, отбой". Сейчас же ответил другой: "Это желтый три. Понял. Отбой".

Я посмотрел по сторонам. Покачиваясь вверх-вниз, они летели рядом, держа строй, по левому и правому борту от меня, отстав на полкорпуса. Они и не думали выполнять указание. Я повторил попытку вразумить их. Результат был тот же. Ну, как знаете, решил я, выключая связь. Я не стал делать маневров отрыва и прочих глупостей, решил спокойно продолжать полет в выбранном мною направлении на запад. Я не опасался, что они меня собьют при попытке сесть на вражескую территорию. (Если только они не получили специального задания относительно меня). Скорее, я опасался за них. Летя со мной, они сильно рисковали. Я честно отсылал их домой, но они не послушались. Тем хуже для них.

Моя уверенность в их лояльности по отношению ко мне базировалась на опыте. Летая с Людвигом, еще тогда плохо его зная, или с другими ведомыми, я, забавы ради, иногда выискивал и расстреливал поезда. Причем, делал это на своей территории. Поезда были немецкими. Было интересно гоняться за маленькими паровозиками. Отчаянно дымя своими трубами, они шустро тащили за собой вагончики, цистерны с горючим и платформы, на которых стояли танки, укрытые брезентом. Все это игрушечное хозяйство, от ударов моих пулеметов и пушек, хорошо горело, взрывалось, переворачивалось. Упавшие с платформ танки, валялись кверху гусеницами. Мой ведомый равнодушно следовал за мной, не вмешиваясь в мои действия, хотя я бил своих. Таких тонкостей поведения, как патриотические чувства ведомого, программа игры не предусматривала. Но все имело предел. Когда я зеленым пилотом, только-только учился летать и стрелять, и, никак не попадая в чужой истребитель, решил потренироваться на своих, которые летели спокойно, никуда не сворачивали и довольно близко – меня постигла быстрая кара.

Бесстрашно вползая в мой прицел, они как бы провоцировали меня открыть по ним огонь. Соблазн был очень велик, и однажды я нажал гашетку пулемета. Заодно решил проверить их реакцию. Предательски обстрелянный летчик завопил в эфире, предупреждая меня, что я ошибся. Чувствуя себя не в своей тарелке, я превозмог смущение и ударил снова. Тогда они, те, кто летели впереди, развернулись, разлетелись веером и, зайдя сзади, в один момент сбили меня.

Я уже признался, что даже в игре, стреляя по своим, чувствуешь себя довольно паршиво. Тебя гложет чувство вины. Это работает заложенная в тебя программа лояльного отношения к своим. Ведь я, в конце концов, не преступник. Вот если бы мы чувствовали то же самое, стреляя по чужим. Не было бы войн.

Мы подлетали к берегам Нормандии. Я в последний раз попытался вразумить ведомых. Хорошо видимый в своей стеклянной кабине, я помахал им рукой и большим пальцем показал назад: возвращайтесь! Их головы в мягких черных шлемах не шевельнулись. Упрямо они продолжали смотреть и лететь только вперед. В них работала программа сопровождения, и они были ее рабами. Ну и черт с вами!

Я уже вижу аэродром в двадцати градусах справа. Сбрасываю газ, иду на малых оборотах, помаленьку гася скорость, маневрирую, чтобы точно выйти на полосу без отклонения. Скорость быстро падает, даже закрылки выпускать не надо. Машина на низкой скорости ведет себя блестяще: ни рысканий, ни раскачки. Посадка, действительно, комфортная, без нервов. Чувствую, что спокойно дотяну до полосы,

не прибавляя газа. Наоборот, сбрасываю его до минимума. Выпускаю шасси, слышу, как запела работающая гидравлика, колеса заняли рабочее положение. Иду на полосу под углом в тридцать градусов, легко иду, плавно. 50 метров, 30. Тяну ручку на себя, поднимая нос. 10 метров! Вдруг по нам открывают перекрестный огонь аэродромные средства ПВО. Трассирующие строчки прошивают воздух над полем. Огонь этот для меня почему-то явился полной неожиданностью. Конечно, ведь я шел на СВОЙ аэродром! Вот только забыл, что лечу-то я на ЧУЖОМ самолете. Стереотип мышления, едва не стоивший мне жизни. Касание! Самолет бежит по дорожке, и хрен вы меня возьмете, у вас есть воздушные цели. Меня не сбили только потому ,что немцы не ожидали от англичан подобной наглости. Чтобы среди бела дня садиться на вражеский аэродром! Потому я и успел прорваться. Моим ведомым повезло меньше. Они не собирались совершать посадку, но, сопровождая меня, вышли на бреющий полет. Одного подбили сразу. Находясь буквально в десятке метрах от земли, он все-таки успел выпустить шасси и сразу сел, покатил по полю, дымя мотором. Другого, летевшего чуть выше, подбили мгновением позже. Он вспыхнул, как спичка, и воткнулся носом в землю за кромкой летного поля. Летчик умер мгновенно, не успев ни сесть, ни выпрыгнуть с парашютом.

Болью сжалось мое сердце. Еще один парень погиб из-за меня! Опять какие-нибудь Джейн и Алиса обольются слезами. Утешало, что второй пилот остался в живых. О том, что его ждет концлагерь, я старался не думать. Главное, мы выжили! Выключаю мотор, на остатках хода, по привычке, выруливаю к ангару, освобождая полосу. Смотрю на показатель скорости – 13, 10... Сейчас это произойдет!!! Или... НЕ произойдет... Оглядываю небо. Никаких изменений. Сердце остановилось. Еще немного и я задохнусь!.. И вот – Господи помоги! – белый свет померк, и все погрузилось во тьму. Игра закончилась.

Долго и безуспешно я пытался отойти от стены. Она была мягкой и пахла синтетикой. Я даже руками отталкивался – ничего не помогало. Наконец до меня дошло, что это не стена. Я стянул с головы шлем, который из мягкого летного превратился в тяжелый и жесткий, наподобие мотоциклетного, полностью закрывающего глаза, – и чуть не ослеп от яркого света. Я лежал на полу, отбросив тапочки. Мое любимое мягкое вращающееся кресло отъехало в другой конец комнаты. Как я из него выпал, ума не приложу, наверное, когда дергался, испытывая страдания в виртуальном мире. Мне было жутко как плохо. Меня колотила дрожь. Вряд ли я замерз, лежа на полу, пол у меня деревянный, а сверху – палас, и на улице тепло. Но меня трясло, как от холода, а пот катил градом. И со зрением творилось что-то неладное. Реальность дрожала, искажаясь и дробясь, как отражение в потревоженной воде. На четвереньках я дополз до дивана и рухнул на него, аж пружины взвизгнули. Мой старинный дедовский диван не любил такого фамильярного к себе отношения.

Постепенно зрение более или менее восстановилось. Часы на стене показывали полдень. Я умудрился сделать логический вывод в том смысле, что часы назад идти не могут, значит, сейчас полдень другого дня. Какого числа? – это был большой вопрос. За компьютер я сел работать часов в пять вечера, в 20 часов решил поиграть, когда вырубился, не знаю, но сейчас полдень... Выходит, что в виртуальном мире я провел часов 15-16. Это по времени нашего мира. А по времени того мира?.. Я прожил там два с половиной месяца! Сколько же это будет в соотношении... Три дня за час? Нет, мозги у меня сейчас не работали. Я только понял, что сознание мое подвергалось чудовищной компрессии времени. Вот причина моего недомогания! Я прохожу сейчас временную декомпрессию! Декомпрессия времени, как и любая декомпрессия похожа на своеобразный замедленный взрыв, от которого кровь вскипает в жилах. И отголоски этого взрыва все еще грохочут в моей бедной голове. Похоже на состояние, которое у профессиональных наркоманов называется мерзким словечком – отходняк. Конечно, я табуретки не грыз, но мой отходняк был не менее мучительным. Меня колотило и ломало, и острые невидимые когти рвали мою плоть.

Спустя какое-то время ломка пошла на убыль. Но еще раза два я на карачках бегал в туалет и, сунув голову в унитаз, блевал дальше, чем видел. Видел же я в это время не далее кончика собственного носа. Потом я согрел чайник и, отбивая чечетку зубами о край чашки, выпил горячего крепкого чая. Колотун отпустил меня, и я испытал блаженное чувство расслабленности, точно деревяшка, плывущая по воле волн. Когда мне стало определенно лучше, я вернулся в комнату, подтянул кресло к столу и сел за компьютер. Он все еще работал, экран монитора светился, показывая заставку игры “Воздушная война в Европе”. Из динамиков негромко лилась бравурная мелодия. Я щелкнул “EXIT”, вышел на “рабочий стол”. Сделал я это машинально. Подождал, пока уничтожался виртуальный мир, временно записанный на винчестере. Когда возня и скрежетание в “башне” прекратилась и наступила МЕРТВАЯ тишина, нарушаемая лишь гулом работающего вентилятора охлаждения, и погас зловещий красный огонек на лицевой панели – я достал из СД-РОМа компакт-диск. Я держал в руке мир Джейн, сверкавший всеми цветами радуги, но богом себя не чувствовал. Чувствовал я себя преступником, уничтожившим все следы своих преступлений и еще... Нет, лучше вам не знать, что ощущал я в те минуты.

Я вложил диск в плоскую пластмассовую коробочку, вырубил компьютер, коробку поставил на полку, рядом с другими мирами. Виртуальный шлем, вонявший жженной изоляцией, я водрузил на центральную опорную “ногу” мольберта, стоявшего у стены за моим компьютерным столом. Мольберт стал походить на огородное пугало.

Несмотря на душевную боль, я все-таки испытывал несказанную радость, от того, что вырвался из электронного мирка, как из дурного, кошмарного сна и снова нахожусь в своей полупустой комнате, где мне все мило и знакомо.

Я вышел на балкон покурить и хлебнуть свежего воздуха Большого мира. Мир мой кипел жизнью. Птицы заливались веселыми трелями, мокрые тротуары дымились под жаркими лучами солнца. Промытое дождем небо было каким-то особенно синим и глубоким. Воздух был сладок от переполнявшего его озона. Вдали над лесом медленно проплывало некое тело, похожее на неопознанный летающий объект. Зрение мое еще не полностью восстановилось, поэтому мне мерещилось, будто летящее тело проделывает не совсем обычные эволюции в воздухе. То ли воздушный поток играл с ним, то ли тело играло с воздушным потоком. Впрочем, возможно, это был самолет, совершающий вираж, перед тем как пойти на посадку в Большое Савино. Покурив, я почувствовал зверский голод.

Дома никакой жратвы не было, и я пошел в магазин. Шагая по тротуару в потоке прохожих, я вглядывался в их лица и решительно не мог найти никакого различия с теми людьми, из мира которых я недавно вернулся. “Что наша жизнь?..” – подумал я. Ответить себе на свой же вопрос мне помешал какой-то нерасторопный гражданин. Он, как и я, замечтался, разинул хлебало, неудивительно, что мы столкнулись. Мы отскочили друг от друга как два резиновых мяча. Я устоял на ногах, а гражданин свалился и угодил в лужу. Было очень смешно, но я совладал с животными чувствами, извинился и предложил помощь. Гражданин отказался принять мою протянутую руку. Выбравшись из лужи, он пошел дальше, оставляя за собой *мокрые* следы. Удаляясь, он бросил через плечо злобную фразу, смысл которой дошел до меня с опозданием.

Я остановился, как громом пораженный. Тот человек сказал: “ВИРТУАЛ ПРОКЛЯТЫЙ!” ▲

Почта



Вдохните поглубже! Чувствуете? Нет, это не соседи-наркоманы раскумарились, и не помойка под окнами горит, и даже не пригоревшее молоко у вас дома... Давайтека еще раз попробуем. Закройте глаза и подумайте о чем-нибудь хорошем... Вдохните. А теперь чувствуете? Весной пахнет! Идет она, долгожданная наша красавица, приближается с каждым днем. Время, когда все мужчины становятся галантными, а все женщины – очаровательно-соблазнительными.

Вот и меня захватил этот сумасшедший поток перемен и изменений. Мудрые маленькие японцы говорят, что каждые несколько лет нужно все менять – от профессии до места жительства. Похоже, и для меня настал такой момент просветления. К чему я это? Да к тому, что сейчас вы читаете мою последнюю почту. Через месяц ее будет вести кто-нибудь другой, а я отправлюсь странствовать по белу свету, периодически освещая чьи-то судьбы своим присутствием. И кто знает, может, некоторые из вас встретят меня через несколько лет уже не на страницах журнала и вспомнят какие-нибудь особо запомнившиеся моментики, например, "кофе в рюмочках" или фирменное "незаменимые мои".

Здесь нужно выдержать небольшую, но скорбную паузу, пустить скупую мужскую слезу, даже если вы совсем не мужчина, потом подумать о том, что жизнь все-таки прекрасна, и приступить к дальнейшему чтению.

Все говорят: "Вот, мол, Навигатор, самый народный журнал". Чтобы всем раз и навсегда доказать это, слабо ли вам каждый месяц встречаться со своими читателями? Как это осуществить? Каждый желающий будет присылать текстик такого рода "Очень хочу встретиться с тем-то и тем-то, желательно тогда-то, там-то. Мой номер телефона такой. Звонить вечером, после 20.00". Вы выбираете из сотни писем самые интересные (в письмах будет не только этот текст, но еще и небольшой рассказ о себе), звоните, договариваетесь о встрече в месте X (икс). Среди остальных людей, читателей будете узнавать по предпоследнему номеру Нави в руках. Треплетесь часок, а потом идете в редакцию и знакомите с остальными журналистами. Между прочим, всем интересно, как Константин Подстрешный режется в Дракан или Тумб Рейдер. В редакции пьете кофе рюмочками и отпускаете читателя домой. А уж как он (она) будет рад (рада)! Ну что, как идейка?

Cruel Demon

Да кто же читателя после этого домой отпустит? Он побывает в святая святых – в стенах, где делается любимый журнал. Никто из непосвященных не должен допускаться в эту таинственную обитель, и ни один из нарушителей этого закона не должен оставаться в живых! Это как с Клеопатрой – провести ночь с ней может каждый желающий, но поутру его ждет смерть.

Ну а если серьезно, то редакция работает в очень интенсивном режиме, а потому гостей принимать нам просто некогда будет. Хотя на самом деле гостей мы очень даже любим. Такая вот дилемма...

Я хотел бы спросить, можно ли в нашем поселке (поселок Летнереченский, Карелия) подключить Интернет. Если можно, то сколько это будет стоить?

Олег Белов

А и правда, интересно, сколько будет стоить провести интернет в маленький карельский поселок? Я так думаю, что если продать весь поселок со всеми местными жителями какому-нибудь арабскому шейху, то это, возможно, и покроет затраты на прокладку кабеля от ближайшего населенного пункта, интернетом располагающего. Впрочем, не так все и печально – стоит лишь найти какого-нибудь мультимиллионера, готового немного потратиться ради счастья и благополучия летнереченцев. Может, Биллу Гейтсу письмо написать? Это очень напоминает мне один анекдот (заранее прошу прощения у тех, кто его уже знает). Приезжает проверка в тюрьму. Смотрят: решеток нет, наручников нет, охраны нет, двери открыты, а преступники не разбегаются – за целый год ни одного побега! Спрашивают у начальника тюрьмы: "Как тебе это удалось? Другие замки секретные ставят, охрану постоянно пополняют, и то у них люди бегут. В чем твой секрет?" "Пустяки, – отвечает начальник. – Я им просто интернет провел".

Ребята! Как это не парадоксально звучит, пишите больше про отстойные игрушки! Ведь на критических статьях авторы, как правило, выкладываются на полную катушку. Я хочу читать журнал как интересную книгу, а не как сухое изложение фактов. Нави у меня читается в следующем порядке: игры с низким рейтингом -почта - z-zone - internet - остальные review - preview (под них я обычно засыпаю). А вообще рейтинг для меня теперь перестал иметь какое-то значение. Уже один раз обжегся - с игрушкой Magic&Mayhem, если кто помнит эту историю. Ну, Гуру, и где сейчас твой "хит", а? Благополучно забыт. Это я к тому, что не бывает абсолютно объективных журналистов! Ну нет почти в природе тру нейтралов, и это нормально. Все мы разные, нравится одно и не нравится другое, и бывает очень трудно через себя переступить. Народ (это уже к читателям) доверяйте только себе!

Ramses

Имхо, это неправильно и несерьезно – писать про отстойные иг-

рушки только для того, чтобы поизгаляться в красноречии. К тому же, про хорошие и любимые игры подчас пишется гораздо лучше и веселее, чем про всякий мусор. И если для кого-то рейтинг является просто дополнительным элементом дизайна, то для многих он остается непременным спутником и ориентиром при покупке. Или хотя бы своеобразным критерием оценки игры. Ведь многие сначала покупают игру, а потом уже находят статью по ней в журнале. И вот тогда бывает особенно интересно прочитать об игре и сравнить свое мнение с мнением автора. В такой ситуации журналист выступает не как всезнающий Гуру, прошедший вдоль и поперек игру, которую тебе только предстоит купить, а как обычный человек с собственным мнением. Именно в такой момент ты можешь согласиться с ним: "да, это полный отстой!", или поспорить: "и как он посмел опустить ТАКУЮ игру!"

Народ не зря злится, что вы убрали печать "PC Only and forever" с обложки. И дело тут не в символике совсем... Просто исчезновение сего милого и безобидного кружочка повлекло за собой появление на страницах статей про всякие тама карточные игры... Прямо скажу: Я ЭТОГО НЕ ПОНИМАЮ! Зачем это нужно? Зачем засорять компьютерный журнал всякими ненужными штуками... Люди его покупают для того, чтобы узнать про геймы, софт и так далее, но никак не для того, чтобы погрузиться в мир Magic:The Gathering... Не надо уподобляться некоторым изданиям, которые пытаются рассказать обо всем сразу, а в результате получается ни то ни се. Лучше отдайте это место Z-Zone... поверьте, что гораздо интереснее почитать пару - тройку лишних писем вместо того, чтобы сидеть и разбираться в том, что не интересно. Для поклонников "карточного" время препровождения существует масса клубов и литературы. Кто заинтересовался - всегда найдет информацию! А мы покупаем журнал, чтобы читать про игры на компе, а не на столе!!!!!!!!!!

Ну это даже не претензия, а так... психологическое наблюдение :). У вас в каждом отделе царит свое настроение. Например, в "Action - Arcade" всегда весело: то Костя Подстрешный со своей Ларисой носится... то Гоблин чего-нибудь отпорет, короче скучать не приходится. На страницах, посвященных матушкам - стратегиям чувствуется какая - то безысходность... жанр погибает... (смахивая скупую слезу)... Но когда появляется Массарский... тогда можно ваш журнал брать за образец юмора. Я до сих пор вспоминаю, как смеялся над Ацтеками. Всем рекомендую почитать - убойная вещь! А тебе Ян - ОГРОМНЮЩИЙ ПРИВЕТ!!!!!! Продолжай в том же духе!!!! На почве симуляторов как всегда скупо и серьезно, а вот в разделе РПГ царит мрак... просто полный мрак... перед чтением обзора какой нибудь Fatal Illusion хочется закрыть окна, задернуть шторы погасить свет и со свечой в руках постигать таинства сюжета. Мистический раздел просто таки... кровь в венах стынет... Давайте там повесе лее, а то скоро совсем страшно станет...

Shumon

Я открою вам страшный секрет: печать "PC only&forever" есть на обложке каждого номера Навигатора. Просто одно время существовала интересная тенденция ее подальше запрятывать, дабы предоставить нашим читателям дополнительное развлечение по ее отысканию. Но однажды мы ее так хорошо запрятали, что и сами с трудом нашли. После чего решили немного сбавить обороты и вернуть печати нормальный размер. И это совершенно никаким боком не связано с появлением в журнале рубрики по МтГ, поверь мне! Просто однажды написанная обзорная статья вызвала такой ажиотаж среди наших читателей, что мы не могли пройти мимо этой темы. Очень жаль, что она не интересует лично тебя, однако для многих наши статьи – чуть ли не единственный источник информации по любимой игрушке. К тому же, возвращаясь к неоднократно обсуждавшейся теме, Нави всегда славился своей разносторонностью – на его страницах великолепно уживаются и компьютерные игры и настольные.

А насчет атмосферы рубрик – это у тебя интересно получилось! Только мне почему-то кажется, что у многих окажется совершенно другая точка зрения. Мне, например, рубрика по RPG всегда представляется не таинственно-мистической, а отважно-рыцарской, с эдаким фэнтезийным налетом.

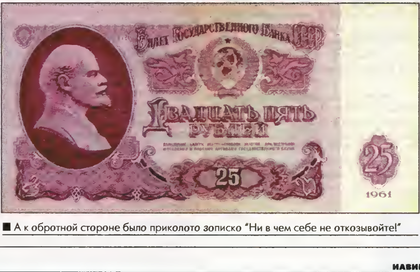
Засим прощаюсь, теперь уже насовсем. Пожелайте мне счастливого странствия и отменных приключений. Не скучайте, незаменимые мои, может, еще и свидимся...

С прощальным приветом,
Жанна Давыдова
jgran@softhome.net
ICQ uin: 2244559

Без комментариев

Привет, Жанночка!

Пишет тебе простой десантник. Во время глобальной заварухи на Строггосе меня так контузило, что до сих пор валяюсь в галактическом госпитале "Руки вверх!". Диагноз - частичная амнезия. Это когда память местами подводит, типа "там помню, там не помню". Например, как стрелять помню, а кто у нас нынче вице-премьер не помню. Врачи утешают, говорят, что по поводу премьера я зря расстраиваюсь, потому как в нашей стране они чуть ли не каждый день меняются (в какой стране?...). Даже новогодний подарок преподнесли - огромный букет ромашек. Это чтоб память развивалась. Хорошее средство от скуки, надо признать. Когда тоскливо становится, сажусь у окна и начинаю играть в "помню-не помню". Уборщица, правда, ругается и все норовит двинуть



■ А к обротной стороне было приколото записко "Ни в чем себе не откозывойте!"

шваброй по башке, но у меня реакция отличная, этот толстой тетке за мной не угнаться. А чего зто я все о себе да о себе? У нас тут столько ребят лежит! Вон недавно к нам в палату одного придурка привезли, у него глюки на почве передозировки озверина. Его постоянно в смирительной рубашке держат, а кровать огородили стальной решеткой. Буянит и днем и ночью, гад, бьется головой о прутья и орет: "Всех порешу, гады!" В периоды затишья строит медсестрам глазки и предлагает потанцевать. Ну, про глазки, конечно, сильно сказано, потому как он даже спит в своих темных очках. Слышал, что зовут зтого мымрика Дюк Нюкем. Еще у нас есть Тихоня, своеобразный рекордсмен: умудрился загреметь сюда в первый же день службы. Как увидел на учебке чучело строгга, так до сих пор заикается. А два месяца назад к нашей дружной компании присоединился Ривер. Мужик что надо, но просто помешан на оружии, относится к разряду тех, кто спать ложится с улыбкой на устах и оружием в зубах. Выл благим матом до тех пор, пока врачи не выдали ему муляж его шотгана. В открытке Санта Клаусу Рив начирикал, что хочет коробку патронов для своего любимца. Не знаю, кто этот дядька Клаус, но 1 января под ободранной больничной елкой наш стрелок обнаружил муляжные шелсы. Круто, надо было мне тоже открытку написать, мол, память хочу вернуть... (далее неразборчиво, бумага в странных бурых пятнах - прим.пер.).... Над ним вся палата смеется, кроме Принтера. Этому бедогале на пытках строгги язык вырвали, но он держится молодцом, не киснет. К нему каждый день приходит препод учить язык немых, ну и нас заодно учит. Не знаю как другие, а я запомнил только два жеста "третьим будешь?" и "f... тебя!" А уж как Принт быстро писать натренировался! За ним сейчас ни одна машинистка не угонится. Вот такая у нас подобралась команда. Правда, есть тут еще один парень, но никто толком о нем ничего не знает, потому что он постоянно в коме валяется. Говорят, зто мой напарник, но у меня вроде не было никогда никаких напарников, хотя точно не помню. Кстати, нам иногда приносят почитать Нави. Мне очень понравились "Санитары", хотелось бы еще чего-нибудь в таком духе. Так, ладно, ща у меня по расписанию какие-то лечебные процедуры (не помню, как называются, но по-моему, что-то про лягушек), поэтому прощаюсь. До свидания, Жанночка. Если найдешь в письме ошибки, то просьбы меня по голове не бить, потому что писал все это Принтер, а я только диктовал. С уважением, Динго.

З.Ы. от Принтера. Лечебные процедуры, на которые гоняют этого склеротика, называются Q3 Arena. Эх, мне бы такие...

Читатель - читателю

Привет всем! Меня зовут Андрей, мне 17 лет. Сгораю от желания переписываться с фанатами и фанатками Аллодов, Fallout, HoMM, AoE, и других. Отвечу на все письма, отправленные по адресу: 141150, Московская обл., г. Лосино-Петровский, ул.Гоголя, д.24, кв. 76.

Клан [BOQ] не возражает против вступления в него толкового квакера или квакерши. Требования: жить в Питере, неплохо играть в Quake 1,2,3, быть компанейским человеком. Писать по адресу: 198330, СПб, ул.Десантников 20, к.1, кв. 218 или на e-mail boq@mail.ru, Дмитрий Астремский

Привет всем геймерам!!!!! Зовут меня MANSON. Я поклонник AoE2, Quake2, NBA, Diablo (надеюсь в скором времени и Diablo2). Хотелось бы с кем-нибудь попереписываться. Жду ответа на bsg@obninsk.net!!!!!

Привет всем игроманам и игроманшам. Звать меня Слава - игрок с 10 стажем. Всем поклонником вселенной AOE, C&C, FIFA и Jedi Knight и просто интересующихся играми - пишите на milordos@mail.ru.

Срочно ищем программиста для текущего игрового проекта. Проживающего в городе Новороссийске и его окрестностях. За информацией обращаться www.game-soft-diver.newmail.ru или jtraperf@mail.ru.

Привет всем! Геймеры и геймерши! Кто увлекается 3D-action, strategy и RPG, а именно: Quake, Unreal, Half-Life, Heroes, Theif и др. Пишите все, кому не лень, по адресу: Украина, г.Житомир, ул. Адмирала Щасткого 1/11, кв. 24. Отвечу всем, Goblin.

▲

Главный редактор
Игорь Бойко aka BIB The Tall

Выпускающий редактор
Константин Подстрешный

Редактор раздела Action
Владимир Рыжков

Редактор раздела Strategy
Владимир Веселов

Редактор раздела RPG/Adventure
Андрей Алаев

Редактор раздела Simulation/Sport
Леонтий Тютелев

Ведущий раздела Hardware
Дмитрий Горяйнов

Представитель в США
Дмитрий Герцев aka Spellbound

Главный почтальон
Жанна Давыдова

Special Projects Division
Андрей Шаповалов

RPG Division
Александр Володкович aka Chaos Mage

Navigator Crack Group
Алексей Ролдугин aka Aleph

Арт-директор
Дмитрий Ароненко aka]A[.Alrick

Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов

Художник
Александр Еремин

Учредитель ООО "Библион"
Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Тел. (095) 190-9768 Факс. (095) 475-4917
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.com

Телефоны для деловых предложений и рекламы: 190-9768, 475-4917

Антивирусное обеспечение:
Программа Antiviral Toolkit Pro
ЗАО "Лаборатория Касперского
http://www.avp.ru

Обработка электронной почты:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
(***http://www.ritlabs.com***)

Доступ в Интернет:
Компания Zenon N.S.P.
(***http://www.aha.ru***)
Internet Service Provider ILM
(***http://www.ilm.net***)

Журнал зарегистрирован в Комитете РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016029 от 28 апреля 1997 г.

Электронный спуск и вывод фотоформ:
"Делай вывод", (095) 967-2568, 913-7647
http://www.prepress.ru,
http://implosition.ru

Отпечатано с готовых диапозитивов в ГУП ИПК "Московская Правда"
Москва, ул. 1905 года, д. 7

Тираж 32.000 экз. З. 0807

Цена договорная.